650 MB CZYSTEJ ADRENALINY!!!

W numerze CD ROM

CD-ACTION

NR 1/96 (1)
Kwiecień - Maj

INDEKS 334561
ISSN 1426-2916
cena 9zł 50gr (95000 zł)

KONKURS
Wygraj napęd CD ROM

Tu powinien być CD-ROM

GRY
"Actua Soccer"
"A. D. 2044"
"Need for Speed"
"Mortal Kombat 3"
"The Dig"
"Tekwar"
"Warcraft 2"

NAPOLEON
Multimedialna encyklopedia

SŁOWNIK
Angielsko-polski

TESTY SPRZĘTU
Mikrofony oraz PC RADIO

▲▲▲ COVER CD z polskim menu

CD-ACTION

Numer 1
Kwiecień-Maj 1996

WYDAWCA

Silver Shark

REDAKCJA

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
z-ca red. nacz.

Mariusz Turowski
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kawa, Piotr Krzysztofik, Jan Jankowski, Piotr Lasoń, Aleksander Lemiec, Wojciech Orawski, Marek Pawlik, Paweł Płaza, Witold Rudolf, Tomek Szymański, Piotr Wyrzykowski

DESIGN & DTP

Sebastian Dragun, Adam Szczerba

PROJEKT OKŁADKI

ZOR-BA
tel. (0 77) 54 58 81

DRUK

Prasowe Zakłady Graficzne, Wrocław, ul. Piotra Skargi 3/5

ADRES WYDAWCY

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 34 37 071 w. 38
tel. /fax (0 71) 34 120 83

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść głoszeń. Redakcja nie zwraca meteriałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych

Od redakcji

To nie jest żart primaaprilisowy. To, co trzymają Państwo w rękach jest najprawdziwszym, realnym i rzeczywistym pierwszym numerem naszego nowego dwumiesięcznika - CD-ACTION. Magazyn ten ma za zadanie zapełnić lukę na polskim rynku prasy komputerowej i w nalepszy sposób przedstawić wielkie zmiany, jakie w ostatnich latach ogarnęły informatyczny światek: wcielenie w życie idei, które jeszcze do niedawna pozostawały pomysłami autorów prozy science fiction. Szczególnie widoczny postęp nastąpił w dziedzinie multimediów. Wspaniałe, mieniące się kolorami obrazy, realistycznie animowane sekwencje filmowe czy najwyższej jakości muzyka zachwycają nawet najwybredniejszych odbiorców.

CD-ACTION to w wielkim skrócie pismo dla każdego użytkownika komputera, niezależnie od stopnia informatycznego wtajemniczenia. Umieściliśmy w nim informacje o najciekawszych programach dostępnych na polskim rynku. Uzupełnieniem opisów i recenzji zawartych na łamach pisma jest płyta CD, na której znajduje się to, co godne jest, naszym zdaniem, szczególnej uwagi. W tym celu nawiązaliśmy kontakt z wiodącymi producentami oraz największymi dystrybutorami oprogramowania. Mamy nadzieję, że taka formuła magazynu spotka się z Państwa aprobatą.

Serdecznie zapraszamy do współredagowania CD-ACTION oraz do nadsyłania wszelkiego rodzaju uwag pod naszym adresem. Najciekawsze propozycje postaramy się wykorzystać w kolejnych numerach.

Jerzy Kucharz

Uwaga!: Znajdujący sie na płycie „Informatyczny słownik angielsko-polski" nie został ujęty w menu. Aby uruchomić aplikację bezpośrednio z płyty należy posłużyć się komendą menedżera programów - Plik/ Uruchom (File/Run) lub inną standardową metodą uruchamiania programów w systemie Windows. Można również skopiować pliki słownika do katalogu na dysku twardym i postąpić jak wyżej.

Z myślą o Państwa wygodzie zaopatrzyliśmy płytę w specjalnie w tym celu stworzony system menu, za pomocą którego można w łatwy sposób przeglądać zawartość kompaktu oraz instalować bądź uruchamiać wybrane programy. Staraliśmy się zaprojektować go w ten sposób by był jak najbardziej przyjazny i prosty w obsłudze nawet dla początkujących użytkowników komputera. Poniżej postaramy się krok po kroku prześledzić zalecany sposób postępowania z naszym CD-ROM'em.

1. Umieść płytę w kieszeni napędu.
2. Przejdź na dysk CD wpisując „D:[ENTER]" (D oznacza symbol pod jakim zainstalowany został twój CD-ROM).
3. Uruchom menu poleceniem „start.bat[ENTER]".
4. Ukaże się ekran roboczy naszego menu. U góry znajdują się klawisze dostępu do poszczególnych grup tematycznych (Gry, Shareware, Programy użytkowe, Dema) oraz klawisz wyjścia z programu.
5. Wybieramy interesującą nas grupę tematyczną i klikamy na niej myszką lub wciskamy podkreśloną literę na klawiaturze.
6. Rozwinie się lista programów zakwalifikowanych do danej grupy, po której możemy się poruszać za pomocą myszki lub kursorów. Niektóre programy na liście wyróżnione są symbolem CD oznaczającym, że można je uruchamiać bezpośrednio z płyty - klawisz ENTER lub kliknięcie przycisku myszki - gdy dana pozycja jest podświetlona. Użycie tych samych klawiszy w odniesieniu do programów nie oznaczonych wspomnianym symbolem spowoduje rozpoczęcie procesu instalacji na twardym dysku.
7. Po zakończeniu pracy z menu należy wcisnąć przycisk Koniec.

Menu działa w trybie graficznym VGA (do jego uruchomienia wymagana jest karta VGA lub lepsza). - Program automatycznie rozpoznaje zainstalowaną myszkę. - Na płycie znajduje się gra AD 2044 przeznaczona wyłącznie do pracy w systemie Windows'95. - W razie jakichkolwiek problemów z instalacją bądź uruchamianiem programów prosimy o wnikliwe prześledzenie opisanej powyżej metody postępowania, przeanalizowanie ewentualnych źródeł błędu i dopiero w ostateczności kontakt z redakcją (telefon jest podany na płycie).

Spis treści

Lion ... 1
Empirowy kalejdoskop ... 2
Teleinfo ... 4
Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0 ... 5
Eureka ... 6
Komputerowa kaligrafia ... 7
Egzamin z fizyki ... 8
Animowana kartkówka ... 9
Barwne wkuwanie ... 10
Żarty się skończyły ... 12
Nawigacja strategiczna ... 13
Z myszką i szpadą w XVI wiek ... 14
Mania prędkości ... 15
Orki atakują ... 16
Worms ... 17
Wodny świat bez Costnera ... 18
Demolka ... 19
The Web kontra Extreme Pinball ... 20
Monstra z lodowych krypt ... 22
Misja Harolda ... 23
Niezwykły rok 2044 ... 24
Actua Soccer ... 26
Krzyżowiec ... 27
High terror ... 28
Sielska łamigłówka ... 31
Czerwony Baron ... 32
Barwy i Dźwięki trupiego mózgu ... 34
Przekroczyć bramę czasu ... 36
W objęciach Sheevy ... 38
2 w 1 ... 39
Ave Cezar ... 40
Rozgrywka na asteroidzie ... 41
Shareware ... 42
Scena komputerowa ... 43
Multimedialne dodatki do PeCeta ... 44
PC radio ... 45
Zezem zza klawiatury ... 46
Masakra w parku ... 46
Krzyżówka ... 47
Tipsomania ... 48

Indeks programów

- Actua Soccer
- A.D. 2044
- Amy's Fun-2-3 Adventure
- Arcade Pool Overdrive
- Brain Dead
- Caesar 2
- Crusader: No Remorse
- Dawn Patrol
- Delphi
- Discis Books
- Extreme Pinball
- Fonty '95
- Hallowen Harry 1.2
- Informatyczny słownik angielsko-polski
- Korepetytor z fizyki
- Lion
- Misja Harolda
- Mortal Kombat 3
- Napoleon
- Navy Strike
- The 5th Musketeer
- Photo Vison Pro 1.1
- Polonista
- Pomocnik krzyżówkowicza
- Prawo krwi
- Prisoner of Ice
- Sołtys
- Tekwar
- Teleinfo
- Tempest 2000
- The Dig
- The Last Bounty Hunter
- The Need For Speed
- The Web
- Time Gate
- Warcraft II
- Wetlands
- Windows Commander
- Worms

Lion

Podobno w każdym z nas drzemie dzika bestia a to, że się na co dzień nie ujawnia zawdzięczamy tylko ramom nałożonym przez cywilizację. O prawdziwości tej tezy wydają się świadczyć historie dzieci wychowanych przez wilki, lwy lub inne zwierzęta i wykazujących cechy swoich przybranych rodziców. Nawet najbardziej niepozorny, stłamszony przez otoczenie, z pozoru łagodny szary obywatel w pewnych sytuacjach obnaża kły i pazury, rozpościera skrzydła lub przynajmniej nastrosza pióra. W takich chwilach opadają okowy kultury, wychowania i konwenansów, a w zamian budzi się zwierzęcy instynkt. Pół biedy, gdy potrafimy kontrolować atawizmy odziedziczone po pradawnych przodkach, niestety czasem metamorfoza następuje bez udziału naszej świadomości.

Przykłady takich dramatów przytacza literatura; doktor Jekyll i pan Hyde, wilkołaki, ludzie-koty, kobieta-pająk są najbardziej znanymi ofiarami głęboko zakodowanej w genach przeszłości. Nawet w codziennym życiu co krok spotykamy wśród przedstawicieli gatunku ludzkiego osobników, których zachowanie przywodzi na myśl świnię, słonia, osła czy innego zwierzaka. Ale cóż,... z naturą nikt nie wygra, chodzi jedynie o to, by bestia budziła się w odpowiednich chwilach. Istnieje sposób na całkowicie bezkarne poddanie się instynktowi. Dzięki serii multimedialnych programów firmy Sanctuary Woods mogliśmy wcielić się w wilka (program Woolf), a obecnie możemy także przybrać skórę króla afrykańskiej sawanny - lwa.

Lion bardzo przypomina poprzednika, został jednak wzbogacony o bardzo rozbudowaną część poznawczą - Lion Safari, dzięki której zdobędziesz mnóstwo cennych informacji o swoim alter ego (może dzięki nim łatwiej Ci będzie przetrwać w walce o byt). Zdobytą podczas safari wiedzę możesz wykorzystać rozgrywając jeden z dwudziestu scenariuszy. W każdym z nich staniesz przed innym zadaniem, wymagającym zastosowania odmiennej taktyki, wykorzystania różnych cech i umiejętności. Na jego wykonanie masz określoną ilość czasu, po upływie którego albo zostaniesz uznany zwycięzcą albo pokonanym. Scenariusze dobrano w ten sposób by jak najpełniej oddały różne aspekty życia lwa; obejmują między innymi karmienie młodych lwiątek, zdobycie partnera, wymykanie się ekipie ZOO, walkę o przywództwo w stadzie, walkę z hienami, ucieczkę przed kłusownikami, i wiele innych działań składających się na lwią egzystencję. Doświadczenia nabyte w trakcie rozgrywania scenariuszy mają przygotować nas do kulminacyjnej rozgrywki, czyli swobodnie zaaranżowanej symulacji. Na wstępie możemy dokonać wyboru początkowych warunków panujących na obszarze objętym symulacją. Wyznaczamy czas trwania gry, liczebność zwierzyny łownej, rodzaj warunków atmosferycznych, liczbę czyhających na nasze życie kłusowników oraz porę roku na początku gry. Wszystkie powyższe parametry w zasadniczy sposób wpływają na stopień trudności. Kolejnym etapem jest wybór osobnika, w którego ciele będziemy znosić trudy życia na sawannie. Do dyspozycji mamy dwadzieścia postaci różniących się charakterem, umiejętnościami i predyspozycjami fizycznymi (między innymi kondycją, siłą, wytrzymałością na głód, zdolnościami myśliwskimi). Wśród nich znajdują się zarówno samotne samce, niewielkie stada, jak i lwice z młodymi. Jak widać, możliwości jest bez liku, dzięki czemu możesz nigdy nie powtarzać dwa razy takiej samej gry. Teraz pozostaje tylko nadać naszemu bohaterowi imię i wyruszyć na podbój Serengeti. Przekonacie się, że życie króla zwierząt to nie chleb z dżemem i być może docenicie dobrodziejstwa wynikające z faktu urodzenia się człowiekiem.

PONY

Lion

Sanctuary Woods

Dystrybutor

Mirage Software & Media
(022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

486DX/33, 4 MB RAM, SVGA, SB, MYSZ, CD-ROM

Cena

146.40 zł

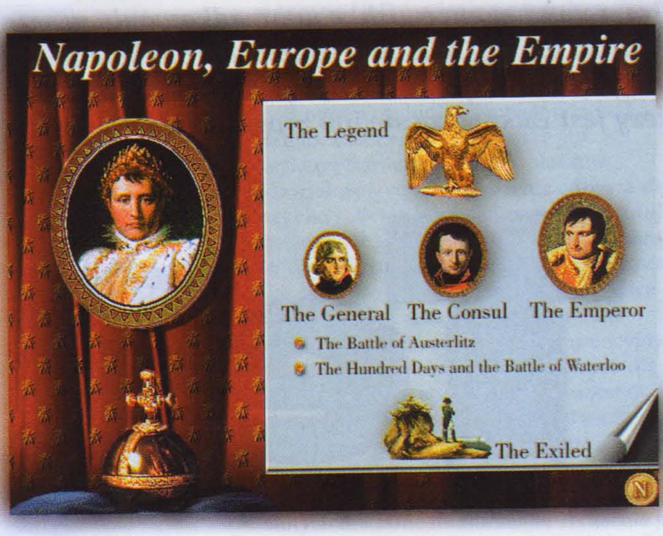
Empirowy kalejdoskop

Niewiele osób wywarło tak głębokie piętno na losach świata, narodów i pojedynczych jednostek jak Napoleon Bonaparte. Równie wąskie jest chyba grono osób skłonnych nie zgodzić się z tą opinią.

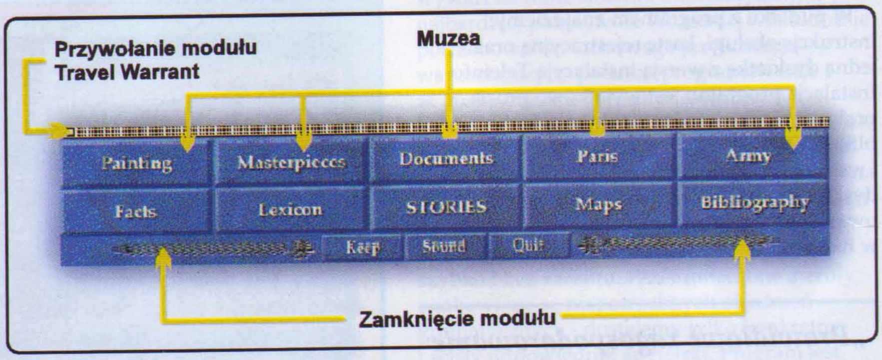
Tak jak usycha drzewo pozbawione korzeni, tak umiera cywilizacja pozbawiona historii. Musimy więc pielęgnować wiedzę o minionych wiekach, o wydarzeniach zmieniających oblicze Ziemi, o ludziach wytyczających losy narodów. Od tego zależy nasz byt istot rozumnych.

Historia jest również sposobem na oderwanie się od szarej i nijakiej teraźniejszości, przeżycie dawno zapomnianych uniesień i namiętności, wspaniałą, pełną przygód, a zarazem całkowicie bezpieczną (i bezpłatną) podróż w przeszłość. Jak to zwykle bywa, istnieją pewne epoki i postacie historyczne, do których sięgamy chętniej niż do pozostałych. Taką epoką jest z pewnością Empire, zaś bohaterem - człowiek nazywany przez jednych pogardliwie Małym Kapralem, a przez innych Wielkim Cesarzem Francuzów, czyli Napoleon Bonaparte. O najsłynniejszym Korsykaninie napisano setki opasłych tomów oraz tysiące pomniejszych publikacji, jednak dopiero zastosowanie techniki komputerowej pozwoliło na powstanie tak wszechstronnej i bogatej w treść monografii, jaką jest multimedialna encyklopedia wydana na płycie CD pod tytułem „Napoleon - Europe and the Empire”. Zgromadzone w niej zasoby obejmują setki dokumentów napisanych ręką cesarza i do niego skierowanych, obszerny indeks nazwisk osób z nim związanych, dziesiątki map ówczesnej Europy

z zanaczonymi polami bitew i szlakami wypraw, reprodukcje obrazów o tematyce napoleońskiej, zdjęcia eksponatów pochodzących ze zbiorów największych muzeów gromadzących pamiątki po Napoleonie i mnóstwo innych - niezwykle interesujących materiałów faktograficznych (niezwykłe wrażenie wywierają między innymi animowane sekwencje opatrzone w komentarz słowny ilustrujące przebieg kampanii napoleońskich). Nad zapewnieniem właściwego poziomu merytorycznego czuwało grono wybitnych ekspertów z francuskich organizacji muzealnych i historycznych, z kolei możliwość wygodnego i dostosowanego do indywidualnych potrzeb każdego użytkownika poruszania się po tym gąszczu informacyjnym zapewnia doskonały interfejs firmy Infogrames. Dzięki niemu w każdym momencie mamy dostęp do rozmaitych grup tematycznych, indeksów



„Armaty zabiły feudalizm. Atrament zabije społeczeństwa nowoczesne"
Napoleon Bonaparte



nazwisk czy spisów ilustracji bardzo ułatwiających wyszukiwanie potrzebnych danych (panel nawigacyjny uaktywnia się po kliknięciu wszechobecnej ikony przedstawiającej stylizowaną literę N). Program zaiste przytłacza bogactwem treści i przepychem formy. Klimat wielkości podkreśla grająca w tle muzyka największych kompozytorów: Bethovena, Haydna i Czajkowskiego. Niezapomniane wrażenia, ogromna wartość poznawcza, wspaniałe efekty wizualne i dźwiękowe sprawiają, że z pełną odpowiedzialnością polecam ten program każdemu posiadaczowi zestawu multimedialnego.

JAN JANKOWSKI

Elba - wyspa, na której Napoleon Bonaparte spędził ostatnie lata swojego życia.

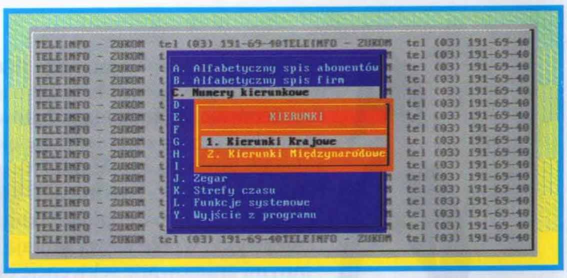
Napoleon
Infogrames Multimedia

Dystrybutor
Marksoft
(022) 6639390, fax 6639298

Minimalna konfiguracja
486 DX 33 MHz 8 MB RAM
4 MB wolnego miejsca na dysku,
Windows 3.1, SoundBlaster,
VGA (640x480),256 kolorów,
CD-ROM 2 x speed

Cena
98,90 zł

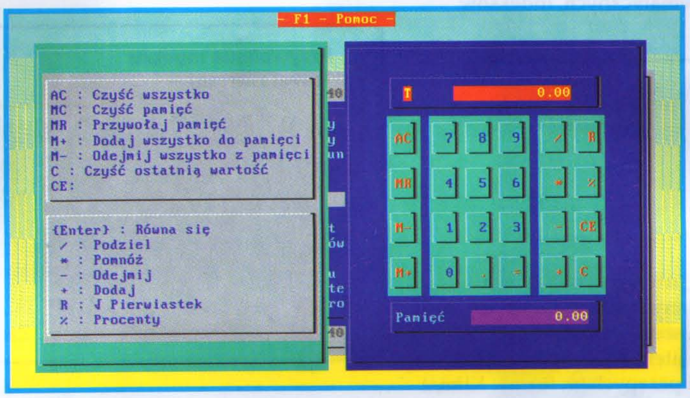
Programów pomocnych w uporządkowaniu naszego dnia pracy jest coraz więcej. Niestety, rodzima produkcja praktycznie nie występuje w sklepach. Jedną z firm pragnących zmienić ten stan rzeczy jest Zukom, ze swoim programem nazwanym Teleinfo.

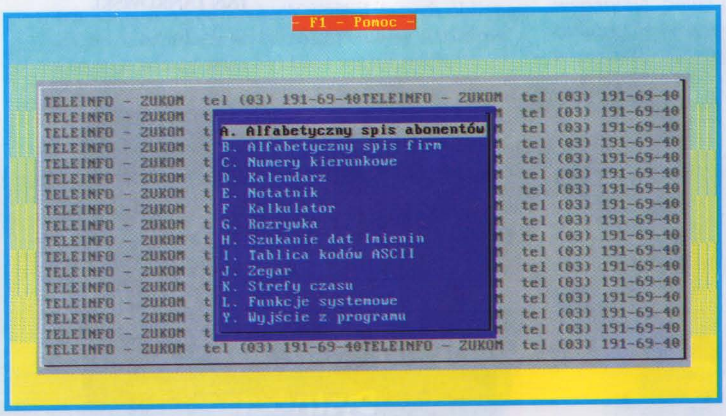


Teleinfo

W pudełku z programem znajdziemy: instrukcję obsługi, kartę rejestracyjną oraz jedną dyskietkę z wersją instalacyjną Teleinfo. Instalacja programu jest wyjątkowo prosta, praktycznie sprowadza się do uruchomienia pliku TELEINFO.BAT i wskazania katalogu docelowego na naszym dysku twardym. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na fakt, iż Teleinfo nie pracuje w modnych ostatnio „okienkach". Daleko mu

„Prawidłowe zagospodarowanie naszego czasu jest podstawowym warunkiem odniesienia sukcesu we współczesnym świecie."





skromnym zdaniem niemało. Znajdziemy tu: kalendarz, notatnik, kalkulator, zegar, spis firm oraz numerów telefonicznych, strefy czasu, szukanie dat imienin, a także dwie gry - tetris oraz puzzle. Dla dociekliwych przeznaczono dwie opcje. Pierwsza podaje kody ASCII poszczególnych znaków dostępnych z klawiatury, druga natomiast informuje między innymi o posiadanej konfiguracji komputera oraz pozwala na odbudowanie zniszczonych indeksów. Obsługa Teleinfo odbywa się za pomocą klawiatury, informacja

istotna dla osób nie posiadających gryzonia przy swoim komputerze. Przydatna w pracy z Teleinfo jest kontekstowa pomoc (klawisz F1).Docenić to będą mogły zapewne wszystkie osoby roztragnione - koniec z nerwowym poszukiwaniem papierowej instrukcji. Nie chcąc nikogo zanudzać, zapraszam do samodzielnej oceny programu. Państwo jako potencjalni użytkownicy Teleinfo zadecydują o tym, czy program ten będzie wykorzystywany na co dzień w naszej pracy. Myślę, że warto przyjrzeć się bliżej temu produktowi..

(JA)

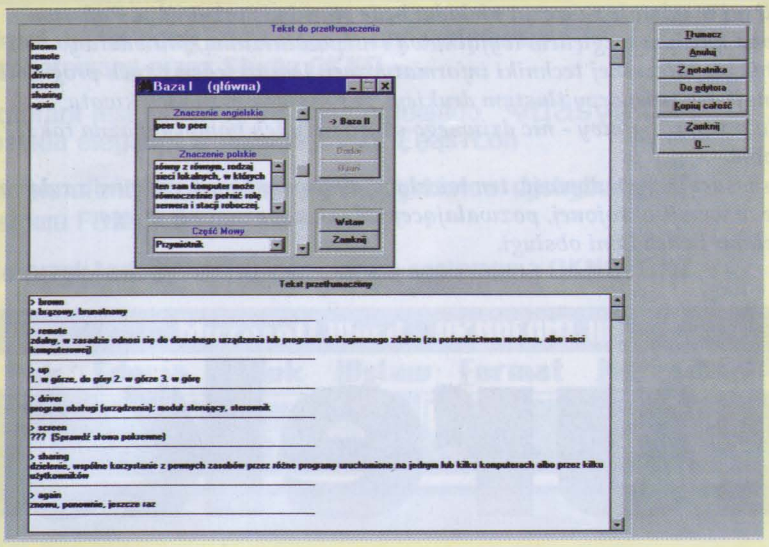
zatem do efektownej oprawy graficznej cechującej to środowisko. Brak również w nim wielu opcji spotykanych w bardziej rozbudowanych tego typu aplikacjach. Nie przesądza to jednak o wartości użytkowej, świadczy o tym spora grupa użytkowników tego programu. Co zatem oferuje nam Teleinfo? Moim

Teleinfo
ZUKOM

Dystrybutor
ZUKOM
☎ (032) 1916940

Minimalna konfiguracja
286, VGA

Cena
54,90 zł



Dzięki Słownikowi możemy otrzymać różne opcje przetłumaczenia danego tekstu. Wybieramy najbardziej nam pasującą.

Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0

Prawdopodobnie każdy bez oporów zgodzi się z twierdzeniem, że posiadacze komputerów przynależą do kasty ludzi uprzywilejowanych. Mają oni nieograniczoną możliwość penetrowania najważniejszej dziedziny współczesnego życia - informacji. Wraz z tym przychodzi specjalny dostęp do źródeł wiedzy.

Interaktywne bazy danych, filmy komputerowe, wydawane na krążkach CD wszelkiego rodzaju poradniki, encyklopedie, słowniki oraz szybki dostęp do informacji tam zawartych - oto co między innymi proponuje nam komputer. Program rodzimej produkcji - Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0 z zamierzenia ma korzystać z osiągnięć najnowszej techniki i pomóc nam pozbyć się wielu ciężkich tomów ksiąg i wątpliwej przyjemności wertowania ich. Jak wiemy, uniwersalnym językiem przypisanym domenie informatyki jest język angielski. Powszechne stosowanie jednego języka ma ułatwić dogadanie się z komputerem zarówno amatorom jak i profesjonalistom. Jednak wiadomo jak to w życiu bywa: laicy stosują zwroty jasne, komunikatywne i działające na wyobraźnię, a profesjonaliści jak zwykle zmierzają w stronę wytworzenia jakiegoś specyficznego dialektu. Weźmy na przykład określenie znanego „device" - „joystick". Prawda jakie łatwe do zapamiętania? - po prostu drążek (stick) radości (joy). Z drugiej strony spotkać możemy zwroty typu „characteristic underflow", co przekłada się jako „ujemne przepełnienie pozycji przecinka dziesiętnego". Przeciętny człowiek zaopatrzony w mały słownik angielsko - polski nie ma szans na odgadnięcie takich „slangowych" terminów. Jest bezradny, musi skapitulować. Podobnie użytkownik komputera - gdy na monitorze zaczynają pojawiać się skomplikowane i niespotykane dotąd informacje i teksty, wpada on w popłoch i jest już właściwie pewien - zbliżają się kłopoty, sprzęt się sypie. Tymczasem wystarczyłoby tak niewiele... Właśnie, czarne myśli mogą być łatwo przepędzone - po prostu trzeba zainstalować na twardym dysku Informatyczny Słownik angielsko - polski 1.0 (to właśnie z niego zaczerpnąłem definicję „ujemnego przepełnienia.."). Słownik zawiera w swojej bazie danych około 26 tysięcy haseł. Program tłumaczy słowa oraz zwroty z informatyki, elektroniki i telekomunikacji. Na próżno więc szukać w nim przekładów prostych angielskich zwrotów typu „Ala ma kota". Służyć ma przede wszystkim do tłumaczenia różnorakich plików txt, doc itd... zawierających trudną do przetrawienia wiedzę techniczną (dla mnie osobiście nawet po polsku jest ona niezrozumiała). Obsługa programu jest bardzo prosta, rzekłbym „jednominutowa" (bo około jedną minutę należy poświęcić na opanowanie interfejsu użytkownika). W lewej części ekranu znajdują się dwa obszerne okna: w górnym wprowadzamy angielskie hasła do tłumaczenia, w dolnym otrzymujemy odpowiedź. Pojawienie się trzech znaków zapytania oznacza, że w bazie danych nie ma szukanych zwrotów. Siedem przycisków z prawej strony reprezentuje opcje główne.

Program obsługiwać możemy myszką, jednak znacznie wygodniejsze jest wykorzystanie do tego celu skrótów klawiaturowych. Tłumaczenie odbywa się szybko i „bezboleśnie". Program akceptuje pojedyncze słowa, całe zwroty oraz zdania. W tym ostatnim wypadku słownik „przemyśli" każde słowo osobno i poda jego możliwe tłumaczenia. Ciekawą opcją Słownika wyróżniającą go z szeregu konkurencyjnych programów tego typu jest wykorzystanie schowka Windowsa. Dzięki temu jest on otwarty na „świat zewnętrzny" i może służyć jako uzupełnienie popularnych programów pod Windows. „Ekstra" opcją jest możliwość wzbogacania przez żytkownika istniejącej bazy danych o własne tłumaczenia. Wrażenia jakie wywarł na mnie słownik informatyczny są jak najbardziej pozytywne. Wcześniej wielokrotnie potrzebowałem fachowego językowego wsparcia, czy to podczas programowania w Turbo Pascalu czy też w zawodnym środowisku Windows. Słynny, uniwersalny jak zawsze Webster był za obszerny aby zmieścić się zarówno na mojej półce z książkami, jak i na dysku twardym mojego komputera. Natomiast opisywany słownik jest w sam raz (zajmuje niewiele ponad 4 MB), a przy tym tłumaczy szybko i bez zarzutu. Przetłumaczone zwroty pozbawione są niepotrzebnych objaśnień gramatycznych - dostajemy tylko konkretny i ścisły odpowiednik angielski. Program jest elastyczny - przetłumaczony tekst można bez problemu obrabiać w dowolnym edytorze z Windows. Prostota, funkcjonalność i obszerność bazy danych sprawia, że jest on niezastąpionym partnerem podczas korzystania z komputera - przydaje się praktycznie na każdym kroku.

LANCE

Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0

Michał Janicki

Dystrybutor

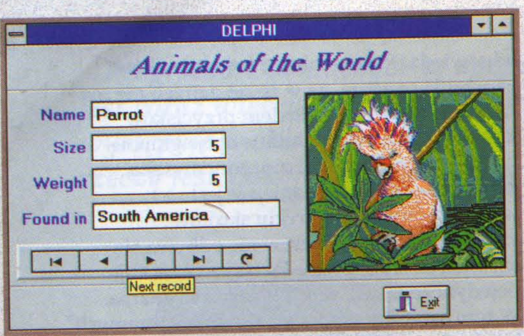
PG Elektronics
☎ (032) 315-075 do 79 w. 231

Minimalna konfiguracja

386SX - 4 MB RAM
VGA

Cena

20 zł

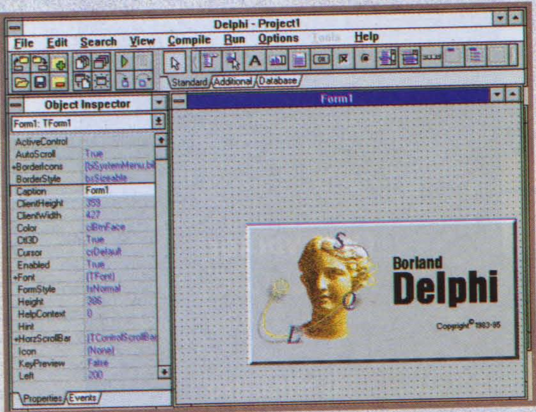


Przypadł mi w udziale zaszczyt nielada: będę starał się przybliżyć Państwu aplikację pod każdym względem wyjątkową i niepowtarzalną, prawdziwy majstersztyk współczesnej techniki informatycznej. Jest to jeden z tych programów, które w cennikach rażą oczy tłustym drukiem, zaś stojąca przy nich kwota przyprawia o zawrót głowy - nic dziwnego skoro przy ich pomocy można także nieźle zarobić.

A teraz sensacyjna wiadomość, ten rewelacyjny produkt możecie mieć za darmo!..., oczywiście w wersji okrojonej, pozwalającej jednak zapoznać się z jego możliwościami i zasadami obsługi.

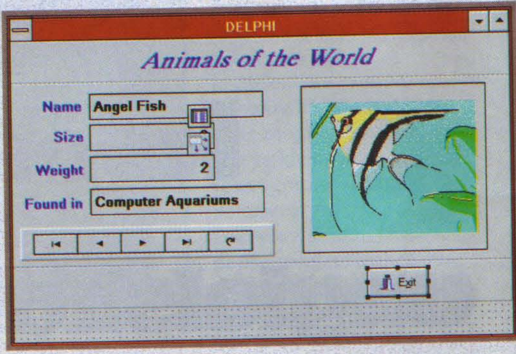
Eureka

Ale, ale... nie wyjawiłem jeszcze imienia naszego bohatera. Jest nim Delphi oraz wersja próbna (Primer Edition) tego języka programowania pod Windows najnowszej generacji. Jak wiadomo języków programowania w różnych wariantach i konfiguracjach jest prawie tyle samo co programistów. Każdy z nich ma swoje wady i zalety, w pewnych zastosowaniach sprawdza się lepiej a w innych gorzej, każdy ma swoich zagorzałych wyznawców i przeciwników. Delphi firmy Borland łączy w sobie zalety wielu wcześniejszych systemów dodając do nich charakterystyczne dla siebie cechy. Jego szkieletem jest obiektowo zorientowany język programowania Object Pascal wywodzący się w prostej linii od jednego z najlepiej znanych i popularnych języków - Pascala. Po tym przodku odziedziczył przejrzystą strukturę pozwalającą zrozumieć ogólne zasady tworzenia programów (nie bez powodu Pascal stał się językiem „szkolnym", stanowiącym zazwyczaj pierwszy etap w nauczaniu informatyki), modularność - czyli możliwość budowania całości z mniejszych „cegiełek" oraz ogromną elastyczność pozwalającą na



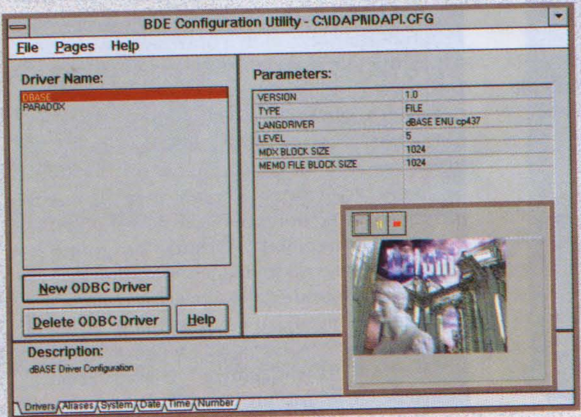
wykorzystanie go w większości dziedzin informatycznych. Obecnie ogromny nacisk kładzie się na oprawę graficzną budowanych aplikacji oraz na projektowanie coraz doskonalszych i przyjaznych dla użytkownika interfejsów. Takie wymogi pociąga za sobą praca w systemie Windows czy ostatnio Windows '95 (Borland przygotował również 32-bitową odmianę Delphi przeznaczoną specjalnie do pracy w tym środowisku i wykorzystującą jego możliwości). W celu sprostania oczekiwaniom programistów w tej materii zaprojektowano najpierw Visual Basic, a następnie wersje innych znanych języków programowania opatrzone przedrostkiem visual (Visual C++, CA Visual Objects). Delphi jest również językiem klasy visual, choć nie wynika to z nazwy. Łatwość projektowania oraz wysoka efektywność (i efektowność) graficznego interfejsu użytkownika (GUI) są w jego przypadku naprawdę zdumiewające. W ciągu piętnastu minut po pierwszym uruchomieniu udało mi się wygenerować własny program wyświetlający tekst pisany zadaną czcionką w oknie o podanych wymiarach i kolorze tła, sterowany za pomocą klawiszy funkcyjnych klikanych myszką. Wklepałem przy tym dosłownie trzy linie kodu, pozostała część sprowadzała się do wyboru stosownych elementów z zestawu komponentów standardowych i umieszczaniu ich w pożądanym miejscu na ekranie. Ogromną zaletą Delphi jest możliwość dołączania dowolnej liczby nowych komponentów (takich

"Chciałbyś pisać efektowne i efektywne programy pod Windows? Nie masz doświadczenia w programowaniu, a chciałbyś nauczyć się tej sztuki? Sięgnij po Delphi, a zakochasz się w nim bez pamięci."

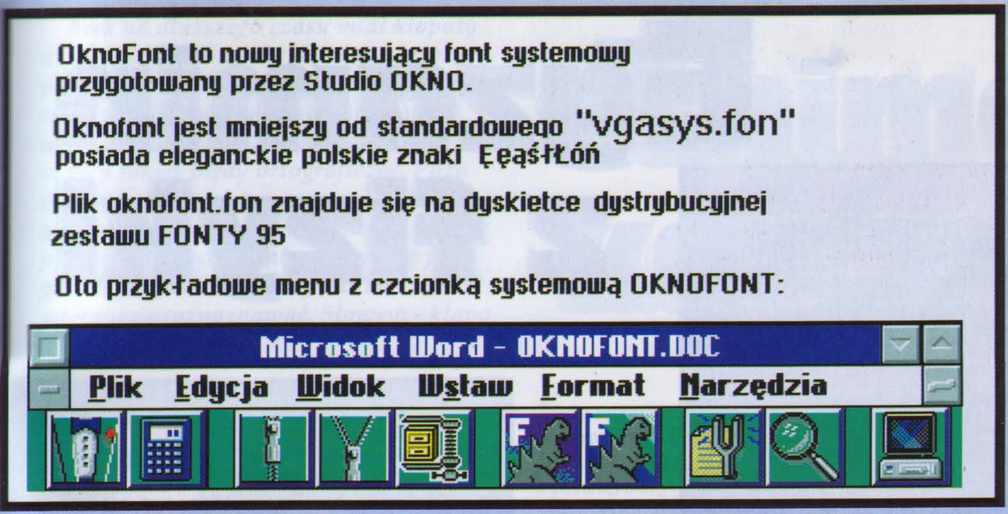


jak różne kroje klawiszy, nowe rodzaje okienek edycyjnych czy cokolwiek sobie wymarzymy), bądź wykorzystanie elementów przeniesionych z Visual Basica zapisanych w zbiorach VBX. Korzystając z okazji, że pojawiła się przed chwilą wzmianka o Visual Basicu pragnę odnotować szybkość kodu wynikowego wygenerowanego za pomocą Delphi (programy napisane przy jego użyciu są kilkakrotnie szybsze od tych napisanych przy pomocy Visual Basica). Ogromnym polem zastosowania informatyki jest tworzenie i zarządzanie bazami danych. Projektanci Borlanda wyposażyli swoje dziecko w specjalistyczne mechanizmy ułatwiające obsługę tych niezwykle ważnych struktur. Moduł odpowiedzialny za wspomaganie projektowania systemów baz danych oparty jest na standardzie SGQL dzięki czemu zachowuje kompatybilność z większością liczących się w tej dziedzinie aplikacji. W łatwy sposób możemy wykorzystywać bazy utworzone za pomocą popularnych programów takich jak dBase czy Paradox.

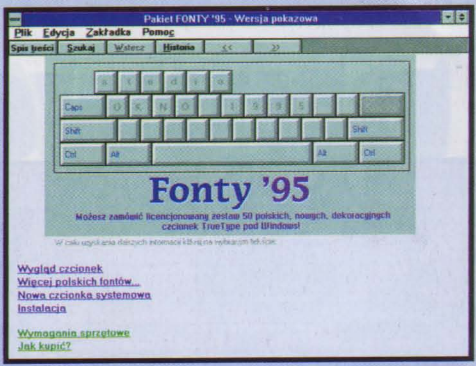
W wykazie przodków, z których spuścizny Delphi czerpie swą moc, należy więc umieścić także całą rodzinę języków SQL. Niestety, w tym momencie muszę przerwać peany na cześć Delphiego zapraszając Państwa na kolejny odcinek zapoczątkowanego niniejszym artykułem cyklu.



JAN JANKOWSKI



Fonty'95 kuszą przejrzystym, a co najważniejsze - polskim, menu. Dzięki niemu pisanie jest zadziwiająco przyjemnym zajęciem.



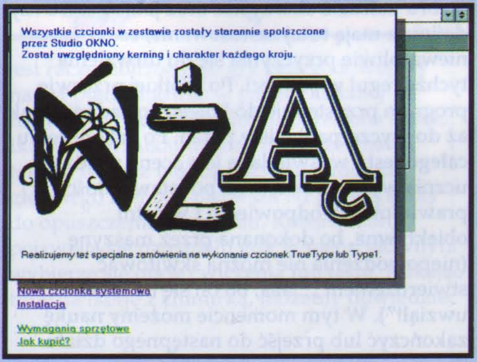
Komputerowa Kaligrafia

Często większe znaczenie ma forma komunikatu niż jego treść. Nikt nie zwraca uwagi na nawet najbardziej odkrywcze zdanie napisane niechlujnie, na pomiętej kartce, zacinającym się długopisem. Dlatego nigdy dosyć fontów!

Jedną z największych zalet systemu Windows jest możliwość swobodnego manipulowania krojami czcionek używanych do tworzenia wszelkich dokumentów, tabel czy innych danych o charakterze tekstowym. Jak

bardzo wpływają użyte fonty na wygląd „okienek", wie chyba każdy użytkownik komputera, a zwłaszcza osoby obeznane z edytorami tekstów czy programami DTP. Standardowo instalowany jest wraz z systemem spory zbiór różnego rodzaju czcionek, który może jednak okazać się niewystarczający dla bardziej wybrednych użytkowników. Szczególne znaczenie mają czcionki dla osób zajmujących się wszelkiego typu działalnością wydawniczą lub

profesjonalną obróbką tekstu (wspomniałem już o Desktop Publishing). Dla nich przede wszystkim wrocławska firma Okno przygotowała zestaw pięćdziesięciu wspaniałych, bardzo dekoracyjnych czcionek True Type przeznaczonych do wykorzystania we własnych projektach. Do zestawu dołączono prosty w obsłudze program instalacyjny pod Windows, dzięki któremu



bardzo łatwo możemy umieścić nowe czcionki w systemie (normalnie wymagałoby to pewnych zabiegów). Ogromną zaletą opisywanego zbioru jest skrupulatnie przeprowadzone „spolszczenie" wszystkich krojów z uwzględnieniem ich indywidualnego charakteru, dzięki czemu dostosowane są idealnie do potrzeb polskiego odbiorcy (zazwyczaj ciekawsze czcionki nie zawierały dotąd polskich znaków). Oczywiście, decydujące znaczenie dla przydatności podobnych zestawów ma estetyka wykonania poszczególnych fontów, a ta stoi w naszym przypadku na najwyższym poziomie. Szczególne znaczenie ma w środowisku Windows tak zwana czcionka systemowa, którą opisywane są wszystkie elementy składowe systemu takie jak ikony, grupy czy komunikaty.

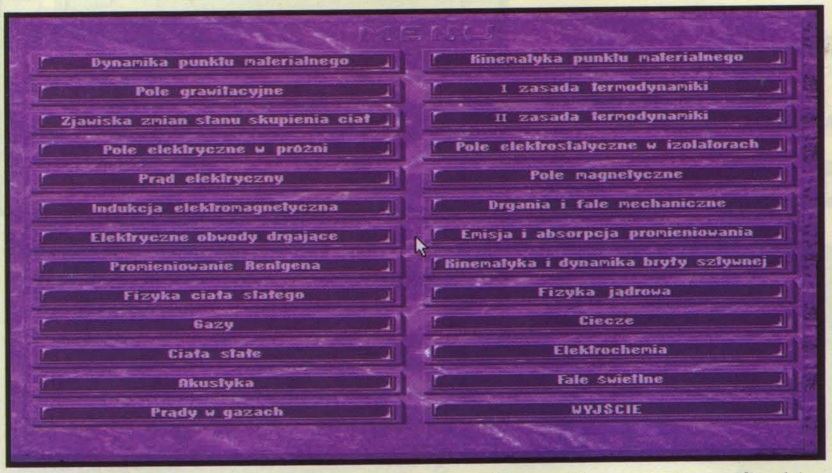
W produkcie Microsoftu tą rolę pełni czcionka vgasys.fon. Dzięki pakietowi Fonty '95 możemy zastąpić ją nowym, znacznie

Świetny pakiet ciekawych graficznie fontów z wszystkimi polskimi znakami! Niejeden tekst wypięknieje...

bardziej efektownym krojem - oknofont. Gwarantuję, że po jego zainstalowaniu nie poznacie swojego starego, poczciwego MS Windows.

JANKIEL

Egzamin z fizyki

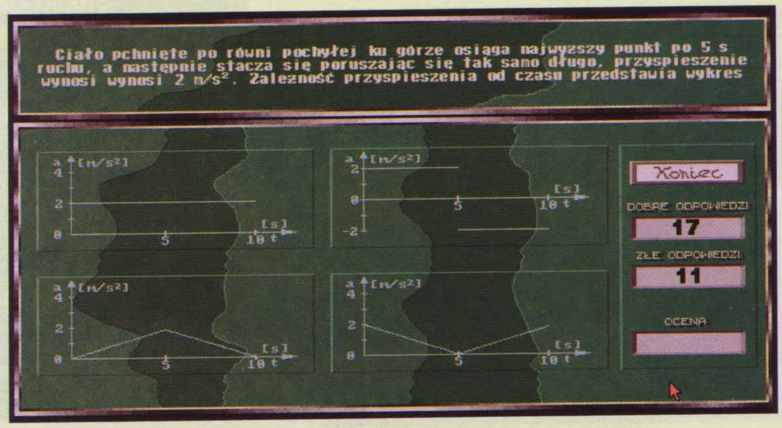


Ekran główny Korepetytora z fizyki

Podczas przygotowywania się do sprawdzianu czy do murowanej przepytki, przychodzi taki moment, że czujemy w głowie kompletny mętlik, nie wiemy już nic i zrezygnowani chętnie rzucilibyśmy tę edukację. Książki i kartki z notatkami wywołują obrzydzenie, nijak się do nich zabrać. Wtedy należy otworzyć szeroko okno, zrobić parę głębokich wdechów i...zmienić otoczenie. To znaczy, porzucić materię drukowaną i przesiąść się na komputer.

Świetnym rozwiązaniem są komputerowe testy, dzięki którym możemy wczuć się w to, co nas niedługo czeka. Takim programem powtórkowo-testowym jest Korepetytor z fizyki, pierwszy z całej serii korepetytorów przygotowywanych przez firmę EXE z myślą o młodzieży uczącej się. Zakres pytań obejmuje program nauczania fizyki od szkoły podstawowej poczynając aż do końca szkoły średniej, zaś ich poziom trudności jest na tyle zróżnicowany, by każdy uczeń mógł, bądź to nauczyć się przedmiotu od podstaw bądź jedynie poszerzyć swoją dotychczasową wiedzę. Większość zagadnień zilustrowana jest wykresami, rysunkami i innego rodzaju wskazówkami pomagającymi w zrozumieniu praw fizyki, dzięki czemu program nie tylko kontroluje postępy w nauce, lecz sam się do nich przyczynia. Doskonałą rekomendacją powinna być informacja, że korepetytora wszechstronnie przetestował jeden z wykładowców fizyki na Uniwersytecie Wrocławskim. Po zainstalowaniu i uruchomieniu w menu głównym pojawi się lista tematów, z których możemy być przepytywani. Mamy tutaj prawie wszystkie działy fizyki: pole grawitacyjne, fizyka jądrowa, zasady termodynamiki, akustyka, ciała stałe, prąd elektryczny, gazy, itd.(razem dwadzieścia pięć działów). Klikamy myszką na wybrany dział i przystępujemy do egzaminu. Ekran programu składa się z pola, na którym wyświetlane jest bieżące pytanie, pod spodem mamy cztery warianty odpowiedzi oraz punktację i ocenę. Wybieramy myszką odpowiedź - wykres, wzór czy rozwiązanie równania i od razu dowiadujemy się, czy dokonaliśmy właściwej decyzji. Niejednokrotnie po udzieleniu odpowiedzi pojawia się informacja, z jakiego wzoru należało skorzystać oraz jakie prawo czy definicja mają tutaj zastosowanie, co niewątpliwie przyczynia się do utrwalenia tychże reguł w pamięci. Po krótkiej przerwie program przystępuje do kolejnego zadania i tak aż do wyczerpania listy pytań. Po zakończeniu całego testu wyświetlana jest ocena wiedzy ucznia wygenerowana na podstawie ilości prawidłowych odpowiedzi i w pełni obiektywna, bo dokonana przez maszynę (niepowodzenia nie można skwitować stwierdzeniem „...aaa, bo on się na mnie uwziął!”). W tym momencie możemy naukę zakończyć lub przejść do następnego działu.

Efekt wieńczy dzieło



Jak widać, „Korepetytor z fizyki” jest pomocą dydaktyczną o niezwykle uniwersalnym charakterze. Może być użyteczny zarówno przed kartkówką z ostatniej lekcji jak i przed egzaminem do szkoły średniej lub na studia, mogą z niego korzystać uczniowie w różnym wieku (od 13 do 18 lat) i o zróżnicowanym poziomie wiedzy, wreszcie - może stanowić samodzielne źródło wiadomości lub uzupełnienie materiałów pochodzących z innych źródeł. Niewątpliwie fizyka jest jednym z najtrudniejszych przedmiotów szkolnych, często stanowiącym prawdziwy postrach młodzieży. Jest jednak dziedziną wiedzy o podstawowym dla ludzkości znaczeniu, a więc niezaprzeczalnie godną poznania. Sądzę, że komputerowy nauczyciel przyczyni się do zwiększenia popularności tej nauki wśród młodego pokolenia i pozwoli bezkolizyjnie przebrnąć do matury. Oprócz całej gamy wymienionych dotychczas zalet posiada jeszcze jedną: choć nie może konkurować z żywym korepetytorem jest od niego znacznie tańszy.

MARIUSZ TUROWSKI
JAN JANKOWSKI

Korepetytor z fizyki
CHAOS DESIGN

Dystrybutor
AHP EXE
☎ (071) 3436673 w.16
(071) 724094

Minimalna konfiguracja
286, VGA, myszka

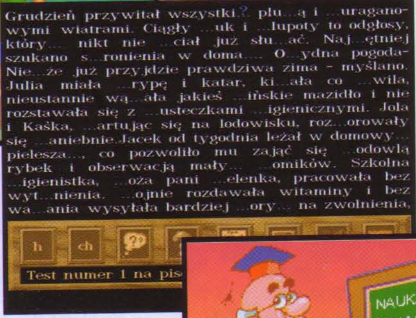
Cena
19.50 zł

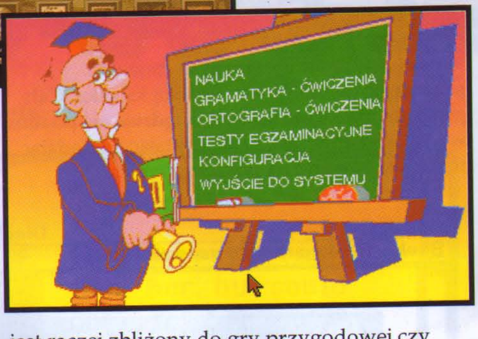
Arek od dłuższego czasu miał kłopoty w szkole. Zupełnie nie szło mu z języka polskiego. To znaczy, podobały mu się czytane lektury, umiał pisać ciekawe wypracowania, ale zawsze popełniał w nich jakieś błędy ortograficzne. Poza tym nie radził sobie z gramatyką - te wszystkie przydawki, okoliczniki i tryby przypuszczające wymieszały się w jego głowie i nijak nie chciały dać się poprawnie rozpoznawać. Słowem - klapa z nauki o języku.

Animowana kartkówka

Tak, nauka o języku (polskim) może często być koszmarem. Jak rozpoznawać zdania złożone podrzędnie, jak wyróżniać podmioty i orzeczenia? Dla wielu jest to niemożliwe. Dlatego koniecznie trzeba się przyjrzeć Poloniście, programowi łączącemu w sobie funkcję podręcznika, korepetytora i wszechstronnego testu. Materiał, który tu się znajduje, obejmuje zagadnienia z programu nauczania w szkołach podstawowych. W ponad osiemdziesięciu wykładach poruszonych jest w sumie 550 zagadnień ze wszystkich działów nauki o języku: składnia, części mowy, fonetyka, słowotwórstwo, ortografia. Uczący się może przećwiczyć poziom swojej wiedzy: Polonista zawiera ćwiczenia gramatyczne (10 zestawów po 10 pytań w każdym) i ortograficzne (16 tekstów). Istnieje też opcja testu, gdzie znajdują się zestawy pytań z różnych egzaminów do

szkół średnich (20 testów). Program również bawi: forma, w jakiej dziecko nabywa i testuje zdobyte wiadomości jest nowoczesna i atrakcyjna: w każdy element nauki wpisana jest zabawna barwna animacja. Po uruchomieniu Polonisty pokazuje się menu główne. Tutaj wybieramy przedmiot pracy z programem. „Poruszamy się" za pomocą myszki. Na tablicy klikamy jedną z opcji: Nauka, ćwiczenia: Gramatyka i Ortografia, Testy egzaminacyjne, Konfiguracja. Jeśli wybraliśmy Naukę, wówczas na ekranie pokazuje się kolejna plansza. Wybieramy dział i „otwiera się" spis treści z opisem, dla której klasy dany materiał jest przeznaczony. Po dokonaniu wyboru rozpoczyna się studiowanie - mamy tekst i panel z narzędziami do poruszania się po nim. Autorzy chcieli za wszelką cenę stworzyć takie „pole", na którym odbywa się nauka, żeby było ono jak najmniej podobne do podręcznika. Wygląd programu





jest raczej zbliżony do gry przygodowej czy nawet platformowej: w panelu klikamy na różne ikony, które wywołują określone skutki. Ikony ze strzałkami służą do „przewijania" tekstu. Ikona z tablicą pozwala wrócić do głównego menu, a pierwsza od prawej służy do opuszczenia programu. Kolejne ikony pojawiają się na panelu gdy w menu głównym wybierze się opcję ćwiczenia lub testu. Klikając tutaj na ikonę z chmurką, możemy dowiedzieć się, jakie błędy zostały popełnione w teście. Ikona z kartką to powrót do początku testu lub ćwiczenia. Ikona ze znakiem zapytania pokazuje dotychchczasowy wynik egzaminu. Ikona z kartką z zagiętym rogiem pozwala wracać do tekstu pytania. Na końcu pojawia się plansza z oceną. Tu możemy wybrać, czy kończymy zabawę czy oglądamy popełnione błędy. W opcji Test na panelu pojawia się dodatkowy element - kratki, w których „zakreślamy" nr odpowiedzi. W ten sposób można wielokrotnie przemaglować delikwenta, ale przedtem w zabawny i uroczy sposób wbić mu do głowy odpowiednią wiedzę. Program wykonany jest na bardzo wysokim poziomie. Przypomina produkty amerykańskiego „przemysłu" edukacyjnego, które w prosty i jasny sposób przekazują trudną nieraz wiedzę. Przeciwnicy takiego traktowania nauki będą musieli chyba się do niego przekonać. Na płytce dołączonej do numeru prezentujemy Państwu wersję beta, (demo) dlatego mogą Państwo zauważyć kilka błędów i nieraz poważnie zdenerwować się na reakcję komputera w stylu „program wymaga myszy". Myślę jednak, że atrakcyjność produktu zrekompensuje ewentualne trudności i mimo to zechcecie Państwo bliżej przyjrzeć się Poloniście. On naprawdę pomoże na wszystkie „językowe" kłopoty - posiada wiedzą i nie nudzi.

KRZYSZTOF

„Co zrobić, gdy nasza pociecha zamiast wkuwać zasady pisowni polskiej i reguły gramatyczne woli zajmować się bardziej krawymi rozrywkami w stylu Mortal Kombat? Należy uruchomić na jego komputerze Polonistę".

Polonista
Faberbit

Dystrybutor
Faberbit
☎ (071) -1-341 08

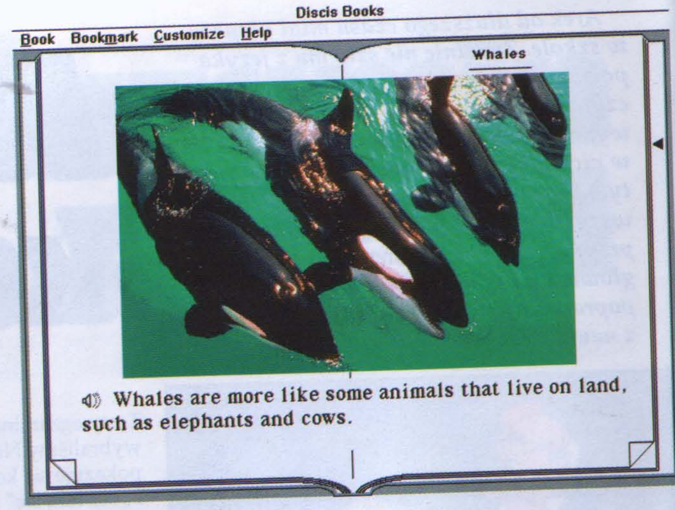
Minimalna konfiguracja
286, VGA, 2 MB RAM, SB

Cena
35,00 zł

BARWNE

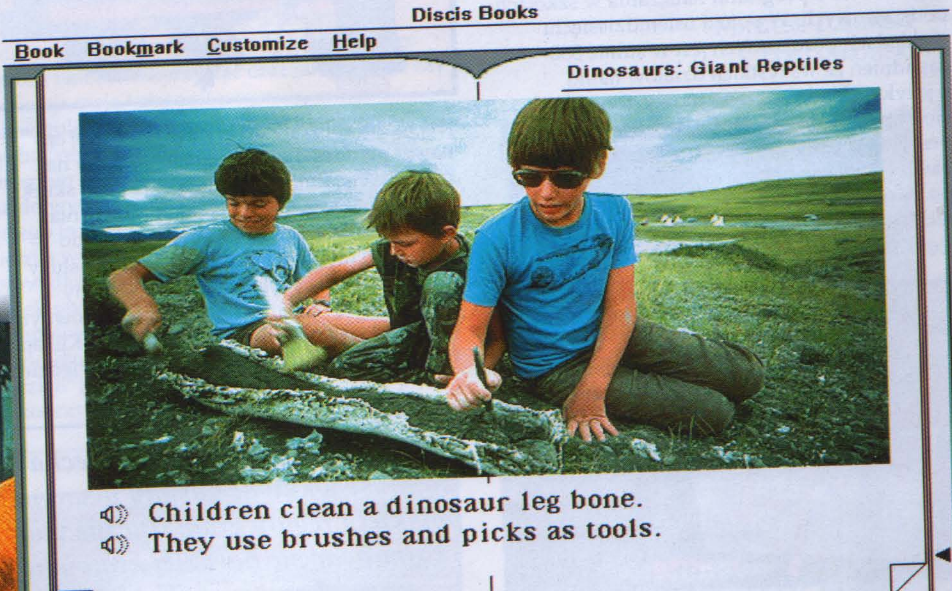
National Geographic Society jest znane z propagowania wiedzy o naszym świecie. To amerykańskie towarzystwo między innymi finansuje wiele wypraw geograficznych, wydaje świetny miesięcznik, realizuje interesujące, znane i w Polsce przyrodnicze programy telewizyjne (np. seria Explorer). Wszystko to jest utrzymane na bardzo wysokim poziomie zarówno merytorycznym jak i technicznym.

Tym bardziej powinna nas zainteresować ich najnowsza inicjatywa Discis Books - seria komputerowych programów edukacyjnych przychodzących z pomocą tym, którzy pragną poznać język angielski. Ale jest to również coś znacznie więcej. Autorzy kierują swoje dzieło do dzieci, które uczą się czytać. Wykorzystali najnowszą technikę, aby nauka czytania odbywała się możliwie jak najszybciej, bez bólu, z przyjemnością i z jak największym efektem. Dzięki komputerowi uczący się jest bardzo mocno zaangażowany w proces swojej nauki. Discis Books daje możliwość czytania tekstu z monitora z towarzyszeniem pięknych, typowych dla pisma National Geographic, zdjęć i ilustracji oraz łagodnych dźwięków spokojnej i pasującej do obrazków muzyki. Oczywiście, jak na komputerowy produkt przystało, uczący się może oswajać się z językiem przez słuchanie tekstu czytanego przez lektora. Krótko mówiąc, Discis Books to połączenie tekstu, obrazków, muzyki i mowy. Instalacja, jak i uruchomienie i obsługa Discis Books są bardzo proste. Program korzysta z Windows, więc tam, w menedżerze programów należy uruchomić Install z płyty CD-ROM (d:\install). Po krótkim procesie instalacji, w okienkach przybywa nam nowa grupa - Discis Books, gdzie znajdują się ikony aplikacji potrzebnych do korzystania z programu. Po kliknięciu odpowiedniej ikony, gdy w napędzie znajduje się płyta, możemy przystąpić do nauki. Otwiera się książka. Cały program ma formę książki - wędruje się po nim wertując „kartki", uczy się czytając i oglądając to, co jest zawarte na poszczególnych „stronach". Ekran główny to typowe windowsowskie okno z odpowiednimi menu: Book, Bookmark, Customize, Help.



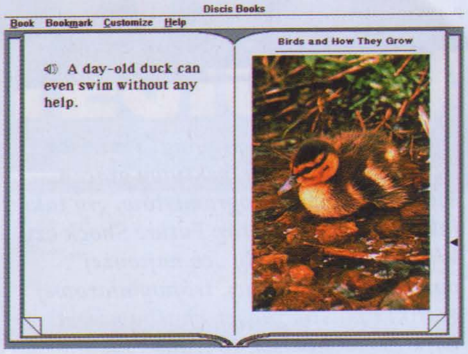
W menu Book otwieramy wybraną książkę, w Bookmark - tworzymy i zarządzamy zakładkami, które zapisują stan naszej nauki, Customize - dopasowujemy obsługę programu: dźwięk, funkcje klawiszy myszki, dzięki Help możemy znaleźć wyjście z każdej sytuacji. „Kartki" są podzielone na dwie zasadnicze części - ilustracja z opisem i komentarz - narracja prowadzona przez całą

"Ile zdrowia kosztuje rodziców nauczenie ich pociech cennej sztuki czytania? Na pewno bardzo dużo. Tymczasem okazało się, że nawet jeśli usiłowania uczących nie pójdą na marne, to co najmniej jest to dopiero połowa trudności czekających na drodze zdobywania wiedzy."



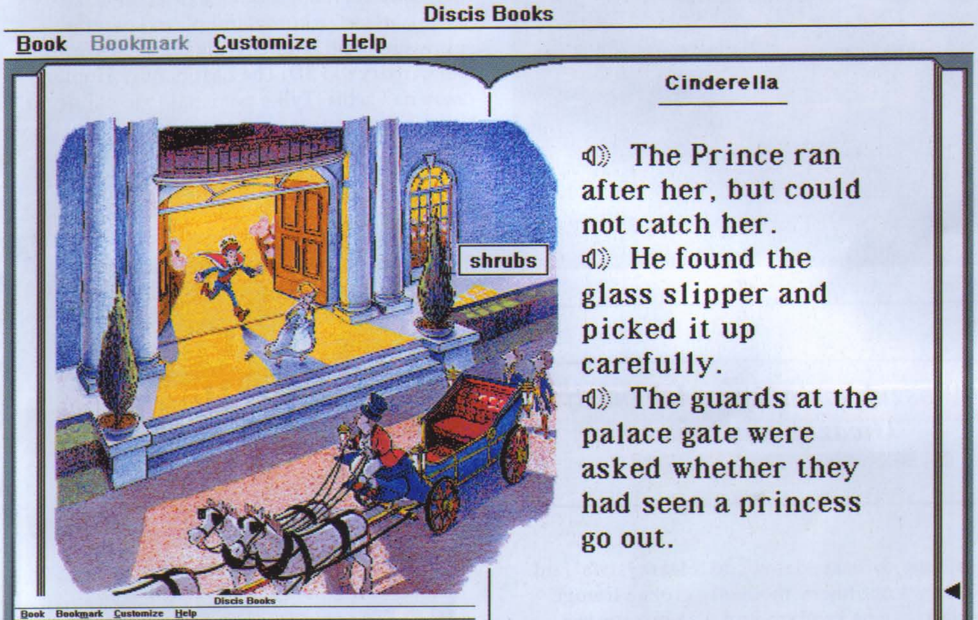
Nauka czytania, poznawanie świata, uczenie się języka - wszystko to w jednej pięknej "pigułce".

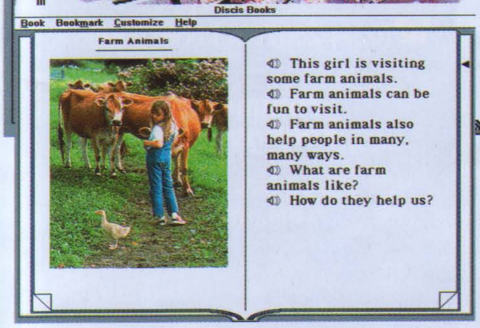
książkę. Klikając w prawy dolny róg („zawinięta" kartka) przenosimy się wgłąb podręcznika. Praca - nauka przebiega dzięki wykonywaniu odpowiednich operacji myszką: kliknięcie pojedyncze, podwójne, kliknięcie i przytrzymanie. Wówczas dostępne są różne opcje (ustalone w Customize). Klikać można prawie na wszystko w książce: elementy obrazka, słowa w zdaniu, itd. Gdy klikniemy na fragment zdjęcia, wówczas pokazuje nam się nazwa wskazywanego obiektu. Oprócz tego lektor czyta nam ten wyraz. Może też zabrzmieć dźwięk odpowiadający przedmiotowi - np. w przypadku wskazania zwierzęcia będzie to jego odgłos. Gdy klikniemy na rysunku małego głośnika obok tekstu, rozpoczyna się czytanie książki, a w tle pobrzmiewa nastrojowa melodia.
W każdej chwili możemy kliknąć wyraz w tekście, a wtedy przystępujemy do nauki. Zdanie jest czytane (przez innego lektora) powoli, dokładnie. Gdy klikniemy i przytrzymamy klawisz myszki przez chwilę na danym wyrazie, to otrzymamy wyjaśnienie jego znaczenia (przez kolejnego lektora). Możemy też ustalić w Customize, aby objaśniona została forma gramatyczna. Dany wyraz może być również sylabizowany. W ten sposób szczegółowo „przechodzi się" całą „książkę" studiując i badając język angielski na wszystkie możliwe sposoby. Widać już, jak atrakcyjna jest propozycja National Geographic



Society. We wspaniały sposób wychodzi ona naprzeciw oczekiwaniom tych, którzy chcą zapoznać się z językiem angielskim. Doskonała i mądra zabawa. Polecam uczniom, rodzicom, studentom i wszystkim ciekawym świata. Mamy do wyboru wiele części cyklu Discis Books: ptaki, motyle, pająki, dinozaury,

WKUWANIE





Język angielski jest ładny i ... łatwy. Oczywiście! Tym bardziej, że poznajemy go w jego "naturalnym otoczeniu".

wieloryby, zabawne przewodniki po świecie literek, liczb, kolorów, bajek. Nuda w nauce z pomocami z tej serii jest ostatnią rzeczą, którą można sobie wyobrazić.

DForce

CD-ACTION

Discis Books

Discic Knowledge

Dystrybutor
ARWAL
☎ (0 77) 746443

Minimalna konfiguracja
386SX, 33 MHz,
4 MB RAM, CD-ROM

Cena
35 zł

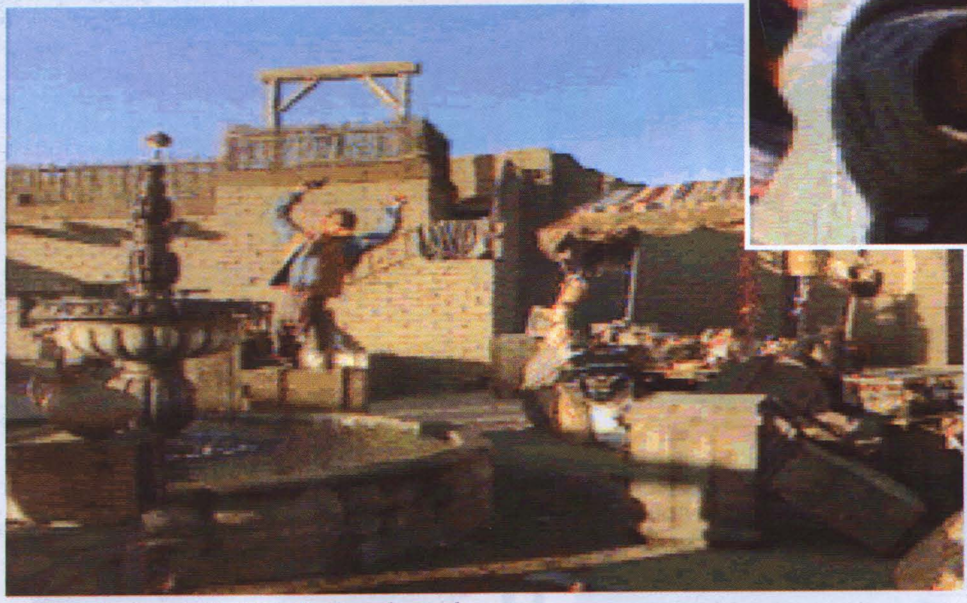
Żarty się skończyły...

Co tam gry „role-playing" i miejsca akcji oglądane z perspektywy gracza. Mimo wysiłków programistów, gry takie, jak Doom, Terminator: Future Shock czy Witchaven osiągnęły „co najwyżej", poziom renderowanej, trójwymiarowej grafiki i plastyczności, choćby nawet najwyższej jakości, to jednak nie wychodzącej poza ramy sztuczności tylko zbliżonej do rzeczywistości.

Niektórym to wystarczy i w szaleństwie 3D widzą spełnienie swoich marzeń. Są jednak i tacy, którzy chcieliby iść dalej i wycisnąć z komputera maksimum realności. Patrzą oni z rozrzewnieniem w telewizor lub ekran kinowy i marzą: ach żeby tak potowarzyszyć trochę zbawcy ludzkości Kevinowi Costnerowi, zrywać boki wspólnie z Jimem Careyem czy „pobać się" z bohaterami Egzorcysty. Wyzwanie tych marzycieli podjął już przemysł komputerowy i proponuje obecnie coraz więcej produktów związanych z ideą kina interaktywnego. Nie tylko wcielamy się tam w jedną z „rysunkowych" postaci, podejmujemy pewne kroki - kilka z możliwych, lecz stajemy twarzą w twarz z „prawdziwymi" ludźmi, ich „prawdziwymi" emocjami i decyzjami. Ideałem jest tutaj zapewne zbudowanie takiej gry, gdzie niczego nie można by przewidzieć. Jak w życiu... Próbką tych projektów jest The Last Bounty Hunter, gdzie przenosimy się w świat mordobicia i strzelanin rodem z Dzikiego Zachodu - czasów bezprawia. Co można powiedzieć o The Last Bounty Hunter? Jest tu scenariusz klasycznego westernu: jest szajka łobuzów, których musisz schwytać i doprowadzić (Dead or Alive) przed oblicze prawa (tylko kto jest prawem? kto stanowi prawo?) oczywiście dla uzyskania nagrody. Jest typowy wystrój tamtego świata: twardziele, saloony, whisky, damy „do towarzystwa", itd. Zabawa obfituje w momenty grozy i trwogi, właściwie na każdym kroku zagrożone jest Twoje życie. Od Ciebie zależy, czy nie będziesz musiał wysłuchać w pewnym momencie nieprzyzwoitych dowcipów ciemnoskórego gościa - grabarza kopiącego Ci grób. Musisz zdać się na szybkość, zwinność, bystrość i precyzję. Jeden niewłaściwy ruch ... i po Tobie. Do dyspozycji masz pełnowartościowego amerykańskiego sześciostrzałowego guna, którego używasz naciskając lewy klawisz myszki (chyba nie muszę zaznaczać, jak szybko trzeba to robić?). Gdy wyczerpie Ci się amunicja, idziesz do paska na dole ekranu obok rysunku z gwiadkami i tam, za pomocą prawego klawisza, ładujesz broń. W tym samym pasku możesz wybrać menu i zadecydować, czy rezygnujesz z rzezi, sejfujesz grę czy może chcesz zagrać z kolegą. Miejsca akcji zmieniają się automatycznie, nikt Cię również nie pyta o to, kogo napotkasz na swojej drodze i co on Ci powie. Wszystkie postacie są żywymi (dzięki Tobie - zapewne do czasu) i samoistnymi bytami. Zatem, jeśli chcesz czegoś więcej niż wrażeń z dzieciństwa, kiedy „strzelałeś się" z kumplami plastykowymi spluwami i jeśli znudziły Cię już groteskowe nieraz rozrywki 3D, The Last Bounty Hunter czeka na Ciebie. Tylko pamiętaj - nie daj się tak łatwo załatwić.

Czarek Gadomski

Czy to ma być ostatni widok w Twoim życiu?


Miasto bezprawia. Tutaj rządzą twarde reguły gry.

"Poszukiwany żywy lub martwy? Uważaj, aby łowca nie stał się łupem."

The Last Bounty Hunter
American Laser Games

Dystrybutor
CD Projekt
☎ (022) 250703, fax 6123906

Minimalna konfiguracja
486 DX/33 Mhz, 8 MB RAM
SB, mysz

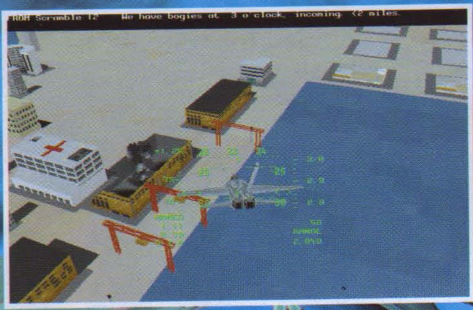
Cena
99 zł

NAWIGACJA STRATEGICZNA

Navy Strike to podobnie jak Dawn Patrol, nie tylko symulator lotów. Nieograniczone możliwości graficzne, rozbudowane pamięci RAM i coraz lepszy dźwięk aż się proszą, żeby je wykorzystać w projektach widowisk, które potrzebują na dysku kilkadziesiąt MB miejsca. Stąd pomysły łączenia różnych gatunków: symulacji ze strategią, grami wojennymi i strzelanianą.

Empire nie wpadło na ten pomysł pierwsze, ale jej gra to osiągnięcie warte odnotowania. Tym razem przenosimy się w bardzo niedaleką

przyszłość, w rejon potencjalnych działań strategicznych i konfliktów wojennych: Morze Południowo-Chińskie, Libia i Zatoka Perska. Jako dowódca sił zbrojnych kierujemy poszczególnymi operacjami. Znajdujemy się na lotniskowcu i mamy do dyspozycji odpowiedni zestaw samolotów i broni. Za pomocą tych środków planujemy akcje rozpoznawcze, patrole, misje wczesnego ostrzegania. Wszystko to, aby zapobiec narastającemu kryzysowi militarnemu na świecie. Gra jest dosyć skomplikowana, ale z powodu linearnej konstrukcji (wszystkie wyniki są właściwie z góry przewidziane) można sobie szybko przyswoić jej reguły. W tym miejscu o wiele bardziej skomplikowany jest AV8B Harrier Assault. Całość polega na uważnym śledzeniu wydarzeń. Nasze zadanie jest czysto defensywne i prewencyjne. Otrzymujemy szereg raportów, meldunków, informacji. Na podstawie tego wszystkiego wyciągamy



odpowiednie wnioski i podejmujemy działania. Gramy na dosyć trudnej do opanowania tak od razu „plątaninie” ikon, pól, okienek, mapek, widoków i schematów.

> *"Ostatni przekaz satelitarny, wieści od prezydenta, meldunki pilotów są jednoznaczne - robi się naprawdę gorąco. Islamiści nie żartują"*

Generalnie otrzymana informacja powinna skłonić nas do jakiejś akcji - wybucha konflikt i trzeba wysłać samoloty na rozpoznanie, radar wykrył statek, itp., itd. Akcje te polegają na wydaniu odpowiednich rozkazów oraz określeniu pilotom celów i trasy lotu. Wydarzenia „obserwujemy” czytając dane z meldunków. Po tym wszystkim, co dotąd napisałem wiadomo już chyba, że potrawą

nr 1 w karcie dań, którą oferuje nam Navy Strike jest walka. Gdy robi się gorąco i Migi 29 za nic nie chcą wysłuchać naszych perswazji o zmianie kursu, uzbrajamy nasze F-22 czy F/A 18 Hornets i atakujemy. Możemy obserwować walkę na ekranie ale możemy też wsiąść do kabiny pilota i osobiści stawić czoła wrogom. Gra może się toczyć w trybie VGA i SVGA. Proponuje nam sporą dawkę przeżyć związanych z efektami trójwymiarowej grafiki. Loty, pojedynki, ataki, bombardowania przemawiają do wyobraźni. Oczywiście, można przyczepić się zarówno niezbyt oryginalnej i rozbudowanej warstwy strategicznej, jak i samej dramaturgii wydarzeń. Czasem odnosi się wrażenie reminicsencji z EF2000 czy AirPower. Myślę jednak, że Navy Strike to rozsądna propozycja dla graczy, którzy niekoniecznie szukają samych hiper-nowości, ale doceniają przede wszystkim dokładność i solidność danego produktu. A to są ostatnie rzeczy, o których brak można oskarżyć Navy Strike.

OVERLOAD

Navy Strike

Empire Interactive

Dystrybutor

Marksoft

☎ (022) 6639390, fax 6639298

Minimalna konfiguracja

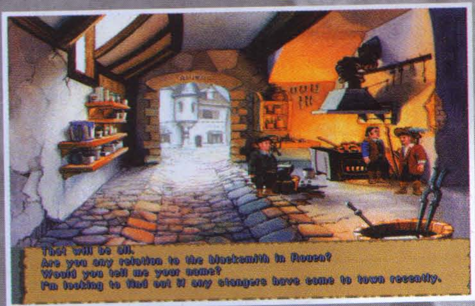
486 DX / 33 MHz, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA, SB, Adlib

Cena

104.92 zł

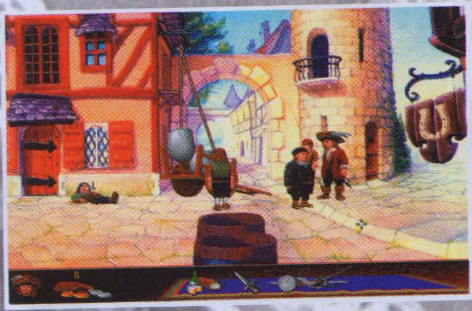
Z myszką i szpadą w XVI wiek

Kto z nas nie czytał opowieści Alexsandra Dumasa o Athosie, Porthosie, Aramisie, D'Artagnanie lub nie oglądał choćby jednej z wielu filmowych wersji tego romansu z czasów koszul z żabotami, mosiężnych sprzączek u pasów i zbójeckich napadów? Teraz nasza podróż do XVI wieku może się odbyć dzięki komputerowi i grze firmy U.S. Gold.



Młody muszkieter, Geoffroi le Brun ma za zadanie wypełnić ostatnią wolę barona Williama de Peuple, który swoje dobra rodzinne i zamek powierzył następcy tronu Francji. W epoce intryg politycznych, walki różnych frakcji na dworze królewskim i spisków nie jest to łatwe zadanie. Na naszego bohatera czają się różne niebezpieczeństwa: zasadzki, ataki wrogów i rozbójników. Stawka jest wielka - tron i władza. Touche: The 5th Musketeer to klasyczna gra przygodowa. Nasz plan - dostarczenie testamentu do Paryża jest trudny do zrealizowania.

„Touche: The 5th Musketeer to specyficzna mikstura. Jej składniki są: narracja w stylu dzieł LucasArts i gra intryg znanych z opowieści o Sherlocku Holmesie"



Mimo muszkieterskich szlifów sami nie damy sobie rady. Rozpoczynamy „igraszki" strategiczne, które mają na celu zjednanie sobie przyjaciół. Ale komu można zaufać? Na tym polega cała sztuka. Musimy wykazać się pomysłowością, przebiegłością i znajomością psychiki ludzkiej. Wszystko to gwarantuje nam

rozrywkę z niezłym dreszczykiem emocji. Gra złożona jest z kilku warstw, na których musimy „operować" równocześnie: zagadki, walki, spotkania z przyjaciółmi i wrogami, zbieranie informacji, niweczenie spisków. Wszystko odbywa się jak w normalnej przygodówce: miejsce akcji, postaci, obiekty, działania możliwe do wykonania - czyli gra o przebiegu w stylu: drzwi - opcje: otwórz, wejdź, sprawdź, zawołaj - podjęcie czynności - skutek. Postaci można planować określając zakres ich wiedzy, kompetencji, inteligencji. Akcja jest szybka dzięki przejrzystemu interfejsowi - wiemy, o co chodzi w danym momencie. Touche jest grą bardzo plastyczną. Barwne, renderowane obrazki (około 100 różnych miejsc akcji, 400 scenerii) starannie nawiązują do klimatu i otoczenia Francji z XVI wieku. Nie pozostaje nic innego, jak zacisnąć pięść, chwycić szpadę i odbyć podróż w czasie.

Mariusz

The 5th Musketeer
U. S. GOLD

Dystrybutor
Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja
386SX, 33 MHz,
4 MB RAM, CD-ROM,

Cena
☎

Mania Prędkości

Są nieśmiertelne tematy, które nie dość że się nie starzeją, to po dodaniu nowej szaty graficznej są pewnym przebojem. Do tej grupy na pewno można zaliczyć wszelkiego rodzaju symulatory, a te samochodowe w szczególności.

Małolaty pewnie nie pamiętają godzin spędzonych przed telewizorem, z którego wydobywało się warkotanie silników. Wtedy grało się w Road Race, a ja używałem do tego ATARI 65XE. Teraz gry szokują grafiką oraz efektami dźwiękowymi, ale poza tym to niewiele się zmieniło. Aha, wtedy każdy miał dżoja, a teraz wielu gra z klawiatury. Ci jednak nigdy nie zasłużą na miano prawdziwego GRACZA. Ostatni produkt firmy Electronic Arts w dziedzinie symulatorów samochodowych to gra The Need For Speed. W wyścigach trudno wymyśleć coś nowego więc wszystkie bajery to doskonałej jakości zdjęcia poszczególnych bryczek, wspaniały film prezentujący popisy naszych przyszłych rumaków oraz fajna muzyczka i niezłe efekty dźwiękowe. Jest coś jeszcze - możliwość grania z SVGA w trybie 640 na 480. Dopiero tutaj gra

ma sens. Granie w niższej rozdzielczości przypomina mi naprawdę poczciwy Road Race. Szczegółów jakby trochę więcej, ale jeżeli właśnie byłeś u kolegi który ma Pentium 75, to lepiej nie patrzeć. Jeżeli nie masz takich kolegów to lepiej nie włączaj wysokiej rozdzielczości, bo będziesz żałował, a kieszeń rodziców może się uszczuplić. Gra chodzi, wydawałoby się, płynnie, ale niewielka ilość klatek wyświetlanych na sekundę uniemożliwia jazdę. W rozdzielczości 320 na 200 ND4SPD przypomina dobrze znane symulatory, jak choćby TEST DRIVE. Coś jednak się zmieniło. Można wykręcać wspaniałe piruety, drzeć asfalt i rozkopywać pobocze. Do wyżywania mamy kilka znanych samochodów. Gra oferuje nam do wyboru FERRARI 514 TR, LAMBORGHINI DIABLO VT, MAZDA RX-7, ACURA NSX, TOYOTA SUPRA TURBO, PORSHE 911 CARRERA, CHEVROLET CORVETTE ZR-1 i DOGE VIPER RT/10. Każdy z nich ma silnik o mocy naprawdę dużego stada koni mechanicznych. Z takim sprzętem kręcenie kółek na drodze nie będzie sprawiało trudności nikomu. Wystarczy przełączyć na luz, dodać gazu, skręcić koła i wrzucić jedynkę. Podczas tych wyczynów automatycznie zostaje włączony widok z kamery nad samochodem. Samochody nie psuję się łatwo, więc bawić można się prawie do bólu. Nie jest również łatwo rozbić samochód podczas wyścigu. Uszkadza się on, ale dopiero po wielu nagłych kontaktach ze znakami lub barierkami na poboczu. Ścigać możemy się w pojedynczym wyścigu, całym turnieju, pobijać rekordy tras lub ścigać z pojedynczym przeciwnikiem. Można również grać przez modem. Sterowanie klawiaturą jest proste, ale jak zwykle najlepiej jest używać dżojstika. Warto też nauczyć obsługiwać skrzynie biegów. Używając automatu można zostać wyprzedzonym mimo uporczywego wciskania pedału, o przepraszam, klawisza gazu. Choć gra nie wnosi wiele nowego w dziedzinie symulatorów samochodów to gra w nią jest całkiem przyjemna. Pod jednym wszakże warunkiem - jesteśmy

posiadaczami Pentium 75 lub czegoś szybszego. Na komputerze z procesorem 486DX4 100 gra jest możliwa w rozdzielczości 320 na 200, co czyni grę koszmarem. Lepiej zagrać w F1 GRAND PRIX. Mimo to warto wsiąść w ulubiony wóz, zbudzić konie mechaniczne tkwiące pod maską i pomknąć w siną dal.

Chomik

Need for Speed
ELECTRONIC ARTS

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768

Minimalna konfiguracja

486 DX / 33, 8 MB RAM, SVGA, SB 16, GUS, SB AWE, MIDI

Cena

134 zł

ORKI ATAKUJĄ

Druga część baśniowej, utrzymanej w konwencji tolkienowskiego fantazy, opowieści. Epopeja z krainy Azeroth o budowaniu wspaniałej cywilizacji i walce z wrogimi siłami i magicznymi mocami. Po sześciu latach konflikt rozpala się na nowo. Ludzie, elfy i krasnoludki muszą stawić czoła krwiożerczym smokom, trolom i ogrom zjednoczonym pod wodzą Orgrima Doomhammera.

Kampanie w Warcraft II, tak jak w pierwszej części polegają na zagospodarowaniu dóbr i zasobów naturalnych oraz na wznoszeniu budowli i rozbudowie miast. W klimat rozkosznego, sielskiego bytowania wśród spokojnych sił natury, uprawy ziemi i wydobywania surowców wkrada się zagrożenie wojenne. Oprócz rolników i przemysłowców musimy zatem zadbać o odpowiednią rzeszę wojowników. Gra oferuje nam więcej w stosunku do „jedynki" możliwości działania i pozwala wykorzystać różnorodne środki. Budujemy zatem rafinerie, kuźnie, stajnie, kościoły, w walce używamy

„Rozwijamy mityczną cywilizację. Rolnicy, kowale, robotnicy, ale i magowie, dzielni wojownicy. Czy przetrwamy wśród wichrów dziejów, czy pokonamy smoki i ogry?"

Po sześciu latach sielskiego życia, wycinania lasu, uprawianiu gleby i wydobywania cennych surowców Orki, smoki i inne mityczne stwory znowu niepokoją krainę Azeroth.

katapult, machin latających i łodzi podwodnych (są też wspaniałe bitwy morskie) , mamy do dyspozycji saperów, magów. Grą sterujemy bardzo rozbudowanym systemem menu, paneli i map, podobnym do rozwiązań znanych z Dune II czy Command&Conquer. Nowy produkt Blizzard to z pewnością

gratka dla wymagających. Tak wielkiej dawki strategii nie było dawno. Oprócz tego gra wzbogacona jest również o kilka ulepszeń technicznych i estetycznych. Rzuca się w oczy świetna renderowana grafika w trybie SVGA, jest tu dużo ciekawie zaprojektowanych i starannie wykonanych budowli, obecne są animacje. Twórcy dołączyli też opcję grania w sieci oraz edytory muzyki i scenariuszy. Warcraft II to znakomity następca „jedynki". Uczestnicząc w wartko toczącej się akcji i obserwując bogactwo pomysłów można sądzić, że na tej części cykl się nie zamknie.

MOOD

Warcraft II
Blizzard

Dystrybutor
CD Projekt
☎ (022) 25-07-03,
fax (0 22) 612-39-06

Minimalna konfiguracja
486 DX / 33 MHz,
8 MB RAM, CD-ROM,
SVGA, SB, GUS

Cena
145 zł

Czy bohaterem gry może zostać zwyczajny robak, ogrodowa gąsienica? Programiści z grupy Team 17 udowadniają, że nie ma ku temu żadnych przeciwwskazań.

W grze Worms mamy do czynienia z całą społecznością robaków. Ludek to niefrasobliwy nastawiony na barbarzyńskie uciechy, używa w tym celu zakazanych w każdym rozsądnym domu pirotechnicznych gadżetów - dynamitu, rakiet oraz min. Robaki lubią pozbawiać przeciwnika ważnych fizjologicznie części ciała: im większa ubytek tym lepiej. Nie są one spokrewnione z Lemmingami, choć mają zbliżoną wielkość. Tam gdzie Lemmingi dawno by już odpuściły i udały się na spoczynek, Robaki detonują kolejną minę. Mimo to, kiedy gram w Worms przypominają mi się stare dobre czasy, gdy na topie byli kolesie Lemmingi. Do głowy przychodzi mi podobieństwo ze Scorched Earth. Światek Wormsów leży właśnie gdzieś na przecięciu krainy Lemmingów i wymiaru, w którym dochodziło do pojedynków na czołgi. Trudno powiedzieć, czy mamy tutaj do czynienia z grą strategiczną czy też zręcznościową. Ale jedno jest pewne - Worms to ostry czad dla znudzonych życiem. Na planszy znajdują się dwa konkurencyjne zespoły robaków. Chodzi o to, aby wykończyć przeciwnika w jak najbardziej spektakularny sposób. Wormsy poruszają się po różnych sceneriach - dwuwymiarowych dolinach i pagórkach. Na oddawane strzały jak i na sam ruch bohaterów wpływ mają wiatr i grawitacja. Każdy z robaków posiada własny sprzęt niosący śmierć i spustoszenie, na przykład Bazooka. Efektem użycia tego typu sprzętu jest rozniesienie w drobny mak wrogich robaków. Inna broń to Homing Missile - pociski samonaprowadzające. Jeden celny strzał zabiera przeciwnikowi do 50 punktów siły. Grenade - granat zaczepny. Również po jego eksplozji robak traci 50 punktów. Cluster Bomb to coś jakby wiązanka mniejszych granatów. Wybuch bomby powoduje eksplozję pięciu granatów, z których każdy osłabia robaka o 25 punktów. Shotgun jest dubeltówką skuteczną w zastosowaniu do słabszych okazów. Uzi - karabin maszynowy o dużej sile rażenia, strzela seriami, zabierając robakowi nawet 50 punktów siły. Dragon Punch to tajny cios karate. Fireball - ognista kula o działaniu podobnym do „ciosu smoka". Robak produkuje ognisty podmuch spychający przeciwnika z planszy. Dynamite - dynamit - wymaga odpowiedniego umieszczenia go na planszy, zabiera nawet do 75 punktów. Mine - mina. Może służyć do blokowania i zabezpieczania wykonanych przez nas tuneli. Air strike - napalmowy atak z powietrza. Wrogów możemy również dręczyć działając innymi środkami niż broń, po prostu kopiąc pod nimi dołki: Blowtorch - miotacz ognia wypalający dziury, Drill - młot pneumatyczny - wygryzający je. Poza tym posiadamy do wyboru szereg innych opcji:

"Z zabaw robaków z bronią wyniknąć może tylko jedno: totalna demolka."

Pojedynki odbywają się w różnych sceneriach. Można wygenerować miliony scenariuszy.

Batrope - lina z hakiem - godne polecenia do wspinaczki po stromych stokach górskich, Girders - drabina, którą można rozłożyć nad urwiskiem, Kamikaze - klasyczna historia - bohaterski robak w służbie świata sam eksplodując pozbawia życia nieprzyjaciela (broń natchniona w dużym stopniu filozofią Dalekiego Wschodu), Prod - robak spycha rękoma bliźniego do otchłani. Z przyjemności dostarczanych nam przez Worms najpełniej skorzystamy w trakcie rozgrywki zespołowej. Dzięki zastosowaniu losowego generowania plansz grać można za każdym razem w innej scenerii. Producenci chwalą się przy tej okazji olbrzymią liczbą 4.3 biliona możliwych do wygenerowania miejsc akcji. Szczególnie ciekawa jest możliwość zaimportowania własnego tła scenerii (bez cenzury) i własnej muzyczki. Jak przystało na produkt multimedialny, gra posiada barwne przerywniki w postaci wysokiej jakości renderowanych filmów video. Z powodu wszystkich wyżej wymienionych cech Worms jest grą naprawdę wciągającą i zabawną. W atmosferze doskonałej muzyki i znakomitej grafiki możemy trenować własne zdolności myślenia stategicznego i bez narażania otoczenia postrzelać sobie „do syta".

DESTEEL

Robaki wywołują w ludziach różne emocje. Ale co powiecie na Wormsa uzbrojonego w taką bazookę?

Worms

Team 17

Dystrybutor

Mirage Software & Media
(022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

386DX / 33 MHz,
4 MB RAM, SB, SB 16

Cena

115 zł

Wodny świat bez Costnera

Wetlands nie jest grą, którą można zaliczyć do konkretnego gatunku gier komputerowych. Można powiedzieć, że jest grą nietypową i nowatorską, przygotowującą nas do tego, co przyniosą z sobą tegoroczne produkty.

Autorzy z New World Computing powiązali w jedną całość wiele elementów zaczerpniętych z literatury, komiksu i filmu. W grze śledzimy losy naszej cywilizacji w odległej przyszłości. Naukowiec pracujący nad supernowoczesną bronią został porwany przez szaleńców chcących unicestwić rodzaj ludzki. Prywatny detektyw John Cole zostaje wynajęty do odnalezienia owego naukowca w podmorskim świecie i przyczynienia się do uratowania „mokrej krainy" (Wetlands).

Uczestniczymy tu w wielowątkowej opowieści o kosmicznych dramatach i kryminalno-szpiegowsko-sensacyjnych motywach, zaczerpniętych z hollywoodzkiego kina akcji. W to wszystko wplecione są psychiczne i uczuciowe rozterki głównych bohaterów. Takie powiązanie w przypadku Wetlands dało znakomity efekt w postaci gry ciekawej, typowo rozrywkowej

z niekonwencjonalną oprawą graficzną. Podkładem Wedlands jest komiks, kreską przypominający typowe dzieła amerykańskich grafików, jak The Punisher, a całość przeplatana jest renderowaną grafiką. Dlatego gra nie nudzi tak szybko jak inne strzelaniny. Animacja jest bardzo staranna. Akcję oglądamy z różnych punktów widzenia, pod różnym kątem, co nadaje grze dynamiki i podkreśla dramaturgię wydarzeń.

W głównych partiach gry mamy za zadanie przemieszczać się po planie akcji za pomocą różnych pojazdów (najczęściej super łodzi podwodnych) i niszczyć machiny kosmicznego nieprzyjaciela. Nasza droga ruchu określana jest na specjalnej mapie. Sterowanie pojazdem polega jedynie na wybraniu celu. Dalej trzeba skupić się na walce. Walczymy za pomocą myszki. Przesuwając myszkę ustawiamy owalny celownik w kierunku, który został zasygnalizowany przez radary (prostokąt). Strzelamy naciskając lewy przycisk myszki.

Przerywniki między zręcznościowymi etapami gry nie są jedynie pokazami sprawnej animacji. Łączą one w logiczną fabułę całą grę. Bardzo istotne jest tutaj wykorzystanie dźwięku. Tak, jak grafika, jest on zrobiony na najwyższym poziomie. Muzyka, jak i odgłosy oraz efekty foniczne są zbliżone do klasycznych rozwiązań znanych z filmów SF: nastrojowa muzyka hardrockowa, wyraźne odgłosy kroków, dźwięki wybuchów, zgrzytliwe szumy, i łoskot urządzeń w statkach kosmicznych.

Podsumowując, Wetlands to emocjonująca, zrobiona z wielkim rozmachem i porywająca rozrywka.

TOMEK SZYMAŃSKI

"Treść gry przypomina czasami dobry chandlerowski kryminał z legendarnym już detektywem Filipem Marlowe. I faktycznie, John Cole charakterem i osobowością bardzo go przypomina."

Wetlands
New World Computing

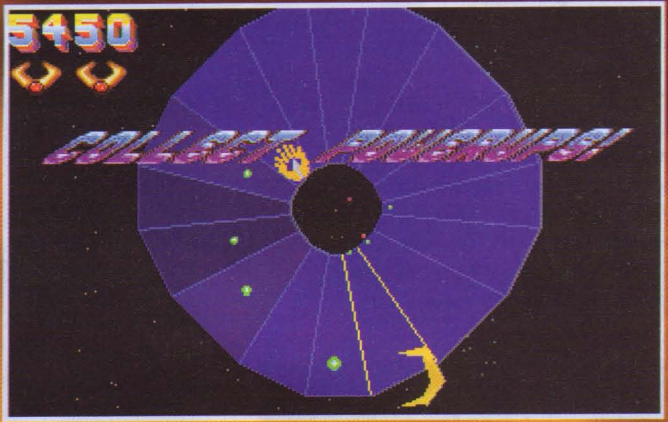
Dystrybutor
Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja
486 DX2/66, 8 MB RAM,
2 x speed CD-ROM,
SoundBlaster, myszka

Cena
146.40 zł

Demolka

Jak mówi księga Eklezjasty: „Nic nowego pod słońcem". Obserwując tendencje panujące na rynku gier komputerowych trudno się z tą myślą nie zgodzić. Ostatnio miałem kilkakrotnie przyjemność testowania "odkurzonych" wersji historycznych już gier.



Najnowszym przykładem takiego powrotu jest Tempest 2000 - program doskonale znany posiadaczom „Atarynek" i bywalcom salonów gier we wczesnych latach osiemdziesiątych. Tak, tak... przypominają się młode lata, kiedy godzinami stało się w takim salonie przed ekranem automatu i w amoku niszczyło wrogie

statki kosmiczne usiłujące wydostać się z patrolowanego przez nas obszaru. Niejednokrotnie pochłaniał Tempest kieszonkowe za cały miesiąc, często stawał się pretekstem do szkolnych wagarów. Proszę więc się nie dziwić wzruszeniu, z jakim po raz pierwszy uruchomiłem tą grę na redakcyjnym PeCecie. Po chwili wiedziałem już, że trafiłem w dziesiątkę. Obecna wersja zachowała fenomenalną „grywalność" pierwowzoru wzbogacając znacznie, dzięki możliwościom sprzętu o jakim w latach osiemdziesiątych nikt nawet nie marzył, oprawę wizualno-dźwiękową. Być może fanatycy Doom'a lub Wing Commandera numer cztery prychną z pogardą lecz po pierwszej rozgrywce z pewnością popadną w uzależnienie. Brak graficznych fajerwerków rekompensuje znakomita i zarazem niezwykle prosta idea.

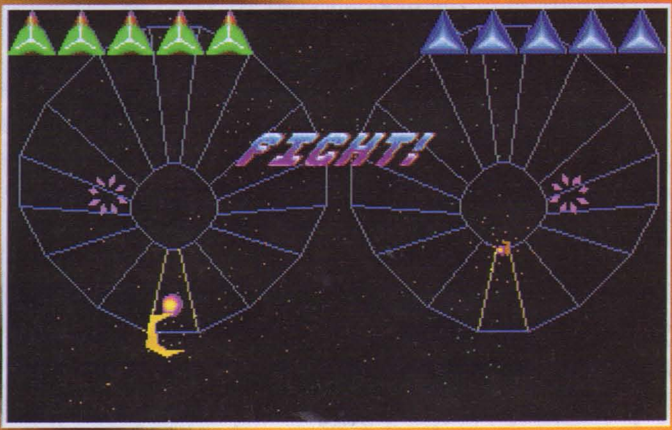
Znajdujemy się w uzbrojonym pojeździe kosmicznym poruszającym się po obrzeżu trójwymiarowego tunelu (w przeciwieństwie do oryginału, gdzie teren działań był płaski). Naszym zadaniem jest walka z nieprzyjacielskimi jednostkami wylatującymi z czeluści tunelu lub poruszającymi się podobnie jak my po jego obrzeżu. Nie możemy

---

"Tempest 2000 to psychodeliczno-hipnotyczy odlot"

---

dopuścić by zbyt duża liczba nieprzyjaciół zdołała nam się wymknąć, ponieważ mogą od tyłu przechwycić nasz statek. Wszystko dzieje się w zawrotnym tempie i aby zdobyć tytuł mistrzowski trzeba solidnie potrenować. Jest ku temu okazja dzięki opcji Solo Practice. Z poziomu menu możemy wybrać jeden



z dwóch trybów rozgrywki: Klasyczny Tempest ukrywający się pod nazwą Tempest 2000 oraz rozszerzoną wersję - Tempest Plus, w której wśród naszych wrogów znajdują się dodatkowo bardzo inteligentne roboty. Możemy również zmierzyć się w pojedynku z kolegą bądź to na pojedynczym komputerze, bądź za pośrednictwem RS'a. Jeszcze raz gorąco polecam ten produkt.

QADRANT

Tempest 2000
Atari Interactive

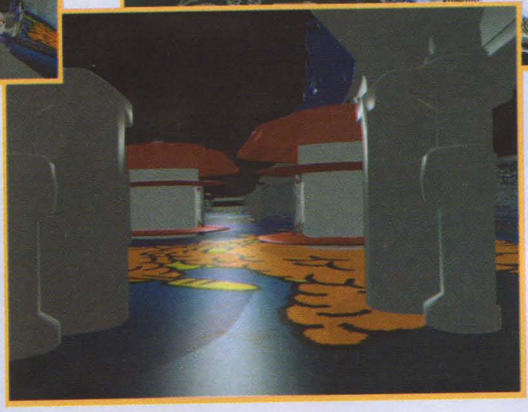
Dystrybutor
Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja
386 DX-40, 2 MB RAM
SB, GUS, AdLib, VGA,
CD-ROM

Cena
128,10 zł

The Web kontra E

Ojciec nie może pogodzić się z ignorancją syna. Musi mu pokazać, jak ekstra zabawą była ta, którą on się zachwycał. No tak, ale jak wstawić do pokoju cztery potężne stoły „fliperowe" z różnymi planszami? Oczywiście z rozwiązaniem przychodzi nowoczesna rozrywka ojca i syna - komputer.



W jego wnętrzu możemy zainstalować fliperowe szaleństwo i przeżywać to samo (?), czego dziesięć, piętnaście lat temu doświadczali bywalcy salonów gier (bynajmniej nie telewizyjnych). Firmy Empire i Epic MegaGames proponują nam flipery dla profesjonalistów: pierwsza - grę Pro Pinball: The Webb, druga - Extreme Pinball. Wrzucamy monetę i rozpoczynamy rozgrywkę. Przetestujemy obydwa zestawy „stołów" - zobaczymy, co się da wyciągnąć w erze mulktimedialnej z uciech epoki mechanicznej. Extreme Pinball (dalej EP) proponuje nam cztery stoły z różnymi zabawnymi planszami. W The Webb (dalej Webb) jest tylko jeden. Możemy grać do pięciu kulek naraz w EP i do sześciu w Webb. W EP śledzimy tylko to, co dzieje się z kulkami znajdującymi się najniżej, Webb dzięki innej perspektywie pozwala śledzić losy wszystkich. Jak wygląda gra? W EP całość oglądamy „z góry", znad stołu. Co to oznacza? Przede wszystkim utrudnienie dla gracza. Kulka zachowuje się bowiem, jakby naprawdę poruszała się z góry na dół - pod kątem dziewięćdziesięciu stopni. Po wystrzeleniu jej, po tym, gdy już poskacze po wszystkich elementach, spada nagle między flipeppery tak szybko, że nawet nie zdążysz dotknąć palcami klawiszy. Nic z ciekawych obrazków na planszy nie można zobaczyć. Inaczej jest w Webb. Tam kulka porusza się „klasycznie". Klasyczny jest również jej wygląd - bardzo realistyczny: chromowany metal, cudo!

The Web

EMPIRE

Dystrybutor

Marksoft

☎ (022) 6639390, fax 6639298

Minimalna konfiguracja

486 DX33, 4 MB RAM
SVGA, SB, GUS,
CD-ROM

Cena

98,82 zł

xtreme Pinball

Najbardziej charakterystyczną cechą fliperów są obrazki znajdujące się na planszy - migające postacie, stworki, dziwne „wejścia" i „wloty", zakamarki, pułapki, pętle, magnesy. Zarówno w EP, jak i Webb rysunki są świetne i dynamiczne. Nawet Webb posiadający jedną planszę (stół

"Wielkie fliperowe maszyny odchodzą w zapomnienie. Emocje pozostają. Z zatłoczonych salonów gier kulkowe szaleństwo przenosi się na filigranowe monitory naszych komputerów."

wyświetlany jest w 36 wariantach!) zachwyca i pozwala przeżyć emocje fliperomanii. Emocje te dają znać o sobie przede wszystkim podczas „nabijania" punktów - tysięcy, milionów (EP) i bilionów (Webb). Niesamowita jest chwila czekania na liczbę na tablicy wyników - licznik się kręci, skacze, wydaje najdziwniejsze odgłosy, aż w końcu pojawia się punktacja. Ciarki przechodzą po plecach. Do punktów dodawane są różne ekstra liczby, premie, itp. Można przy tym zapisywać każdy stan licznika (Webb). Dodatkową przyjemnością jest muzyczka, która zwłaszcza w przypadku EP dostosowuje się świetnie do otoczenia i wytwarza doskonały nastrój.

Ojciec z rozrzewnieniem patrzy na monitor komputera, na którym króluje fliperowe szaleństwo. Kulka biega po całej planszy, punkty skaczą, licznik się kręci. Cóż za przeżycie? Ojciec idzie poczytać gazetę, wychodzi z pokoju, w którym już od sześciu godzin syn tłucze się po stołach The Webb i Extreme Pinball. Wciągnęło go.

CZAREK

Extreme Pinball

EPIC MEGAGAMES
ELECTRONIC ARTS

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

386, 4 MB RAM
VGA, SB 16, SB Pro, GUS, CD-ROM

Cena

109,80 zł

Monstra z lodowych krypt...

Kolejna opowieść o potwornym kulcie Cthulhu. Wielcy Przodkowie wracają z otchłani lodowego szaleństwa.

Sytuacja wydawała się krytyczna. Ryan przymknął oczy. „Tylko spokojnie, opanuj się. Trzeba myśleć logicznie. Zawsze jest jakieś wyjście. Przecież trudne sytuacje to twój żywioł. Za co dostałeś swój ostatni awans?". Lekki uśmiech pojawił się na twarzy porucznika. Tamta kreatura nie miała szans w konfrontacji z kochającym przygodę, bardzo sprawnym i inteligentnym młodzieńcem. Ale musiał przyznać w duchu, że to co się stało w ostatnim czasie zaskoczyło go. Najpierw dziwny rozkaz natychmiastowego wyjazdu do Anglii, potem akcja Polaris, teraz kapitan.... Ryan przesunął ręką po zmarszczonym czole. „Hmm...,kapitan". Na wspomnienie tamtych chwil zacisnął pięści. Jescze pół godziny temu wsłuchiwał się w meldunek kapitana Lloyda przez radio do bazy Edwarda. „Operacja Polaris zakończona. Dwie skrzynie na pokładzie..." Ich akcja przebiegała bez zarzutu. Był styczeń 1937 roku, Antarktyda. Mieli przetransportować tajemnicze przedmioty tak, aby nie wpadły w ręce wroga. Ryan wiedział, że to, co znajduje się na pokładzie zagraża Ziemi. Nie mógł dopuścić, aby Więźniowie Lodów, potworne kreatury znajdujące się w skrzyniach, rozprzestrzeniły się. Wiedział, że wtedy powróciliby Wielcy Przodkowie, co musiałoby oznaczać zagładę ludzkości. Na pokładzie znajdował się również młody norweski badacz Björn Hamsun. To on, nie zważając na istniejące zagrożenie, wysłał sygnał SOS i informację o niebezpieczeństwie. Jednakże zapłacił za to zdrowiem. Mimo, że obecnie jego stan fizyczny poprawiał się, psychicznie znajdował się na skraju przepaści. „Jag har aldrig älskat nägon! „ - jego słowa bez końca powtarzane w malignie wciąż dudniły w głowie Ryana. Następne wypadki potoczyły się z szybkością lawiny. Dostali dokładne instrukcje, jak postępować z cennym ładunkiem. Skrzynie musiały być przechowywane w pomieszczeniach o ujemnej temperaturze. Nie można było dopuścić do ich rozmrożenia. Po rozmowie z dowództwem kapitan Lloyd mianował Ryana swoim zastępcą. Jednak nie długo dane mu było kontemplować swoją rangę. Wrogi statek pojawił się na ekranie radaru. Kapitan zareagował bardzo szybko i tylko to ich uratowało. Bomby głębinowe wybuchły tuż obok, powodując poważne zniszczenia, jednak okręt udało się ocalić. W pomieszczeniu, gdzie znajdowały się skrzynie wybuchł pożar. Pobiegli tam z kapitanem. Gdy weszli, zobaczyli marynarza Jonesa, który leżał na ziemi. Zmarł on po chwili. Jedna z klatek była otwarta, a języki ognia lizały drzwi. Kapitan zajrzał do środka. W ułamku sekundy wciągnęła go jakaś upiorna macka. Ryana uratowało tylko to, że natychmiast zatrzasnął drzwi. Wiedział, że kapitan już nie żyje. Szybko ugasił pożar i wybiegł na mostek. Teraz to on dowodził. Od niego zależało życie załogi, a także losy świata. „Spokojnie, na pewno się uda". Ryan otworzył oczy. Już wiedział, co ma robić. Co było dalej, zależy od Ciebie, Drogi Czytelniku. Gra „Prisoner of Ice" da Ci możliwość wykazania swoich umiejętności w ratowaniu świata. Może powinieneś poszukać potrzebnych przedmiotów w szufladach, może uruchomić radio, może zahipnotyzować medalikiem chorego Björna, może....Magia, tajemna broń, podróże w czasie czy trzeba czegoś więcej? Gra wyróżnia się bardzo ładną grafiką oraz muzyką na SoundBlastera. Wszystkie operacje przeprowadzane są przy pomocy myszki. Akcja jest szybka, urozmaicona krótkimi animowanymi scenami, zaskakuje sytuacjami. Grając w „Prisoner of Ice" niejedna noc wyda Ci się zbyt krótka, a na nudę narzekać nie będziesz. A więc - do dzieła.

PIOTR KRZYSZTOFIK

Potwory budzą się .... czy jedynym wyjściem jest ucieczka? A co ze światem i tak pogrążonym już w hitlerowskim obłędzie?

Prisoner of Ice

Infogrames

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

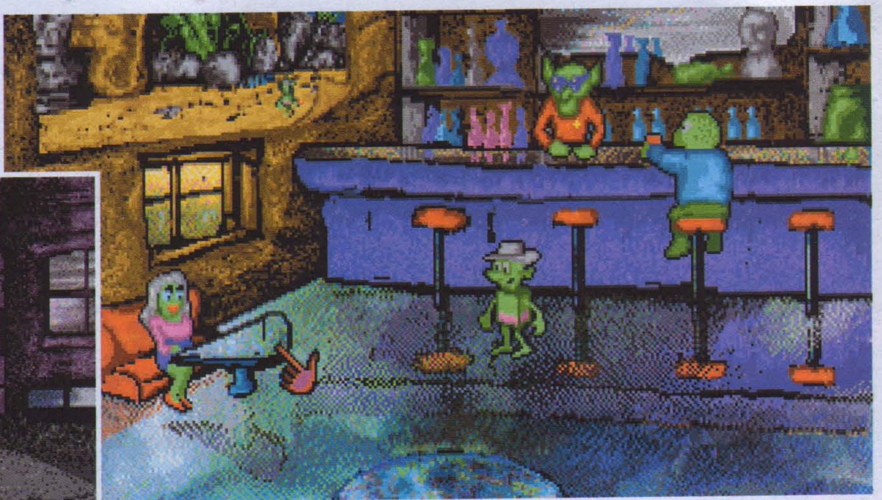
Minimalna konfiguracja

486 DX, 4 MB RAM
(w standardzie SVGA - 8 MB),
SoundBlaster,
CD-ROM 2 x speed

Cena

128 zł

Musisz rozważyć dokładnie każdy swój krok. Nieraz nawet najbardziej ... idiotyczny (mikstura szlamu i perfum)



Jesteś gotowy na atrakcje plakatu wirtualnego?

Misja Harolda

W bliżej nieokreślonej przyszłości jeden z naukowców podjął próbę odnalezienia najmniejszej cząstki struktury informacyjnej.

Ale po kilku miesiącach bezowocnej pracy został pozbawiony przydziału. Mędrzec postanowił jednak postawić na swoim i kontynuował swoją pracę, siedząc całymi dniami przed ekranem monitora. Ale wiadomo, jak to jest: bez pieniędzy z dotacji rządowych biedak wpadał w coraz większe tarapaty - kłopoty rodzinne, w końcu alkoholizm. Pewnego razu, pracując aby oderwać się od nałogu, zauważył dziwne napisy na ekranie monitora. Wynikało z nich, że we wnętrzu jego komputera istnieje jakiś zamieszkały świat. Z początku myślał, że to żart. Jednak w miarę analizowania sygnałów doszedł do wniosku, że oto odkrył coś

niezwykłego - nową cywilizację! Taki właśnie przekaz znalazł w zsypie informacyjnym Olo, jedna z komputerowych istot. Przeczytał to swojej koleżance Uli. Olo nie wierzył, że oprócz świata, w którym właśnie żyje może istnieć jakaś inna rzeczywistość zamieszkana przez obce istoty, ba - istoty, które stworzyły jego. Jednak Ula miała inne zdanie... Czy wyobrażaliście sobie kiedykolwiek jakąś formę życia istniejącą we wnętrzu komputera: nie tylko układy scalone, procesory czy plątaniny kabli, ale także góry, lasy, łąki?. Nawet jeśli nie widzicie sensu w próbie odpowiedzi na to pytanie sięgnijcie po grę Misja Harolda.

"Tajemnice żywego świata .... z wnętrza komputera - złóż pokłon przed Pomnikiem Procesora i ruszaj w drogę. W nieznane."

Jest to kolejna polska przygodówka z powodzeniem naśladująca zachodnie wzory. Bohaterem gry jest Harold - mały, zielony stwór pochodzący z wnętrza komputera (ciekawe czy ze składaka?). Podróżując po wszechsystemie, szuka odpowiedzi na nurtujące go pytania. Podczas swojej wędrówki spotyka różne dziwne istoty, z którymi nieraz ucina sobie pogawędkę. Harold wypełnia wiele trudnych zadań, poza tym musi zbierać najróżniejsze przedmioty, które gromadzi w swoim plecaku. Grą sterujemy za pomocą myszki. Dzięki niej oglądamy zawartość plecaka Harolda, łączymy poszczególne przedmioty w bardziej złożone obiekty, itd. Procenty informują nas o stanie zaawansowania. Grę można ukończyć posiadając różną wartość procentów. Sto procent oznacza że, wykonaliśmy wszystkie czynności, nawet te, które nie mają bezpośredniego wpływu na przebieg akcji. Dany stan można zapisać na dysku i później go odtworzyć. Jedynym wyjątkiem są tzw. plakaty wirualne - fragmenty gry podczas których niedostępna jest opcja zapisu. Misję Harolda polecam szczególnie młodszym osobom, lubiącym przygodówki. Ale zabawa może być przednia i dla bardziej wybrednych, ponieważ oprócz typowych dla tego typu gier zagadek, często stajemy w obliczu niesamowitych i zaskakujących sytuacji, których konsekwencji trudno przewidzieć....

Dominik

Misja Harolda
ART4 Comp Group

Dystrybutor
Marksoft
☎ (022) 6639390, fax 6639298

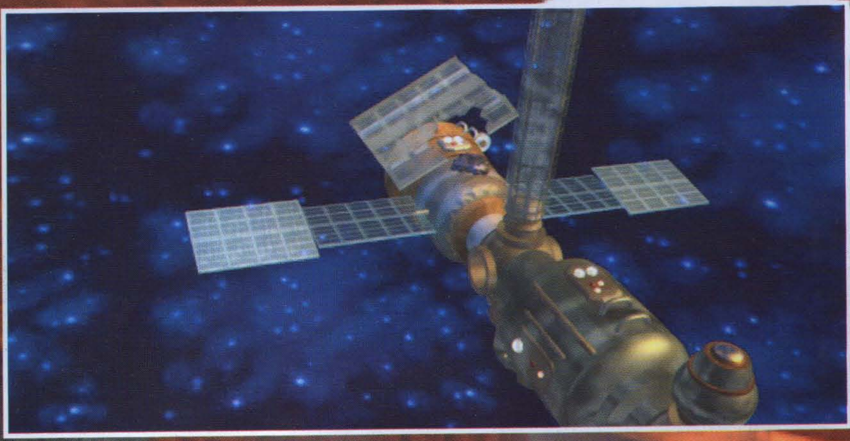
Minimalna konfiguracja
386 SX/25 Mhz, 2 MB RAM
SB, GUS

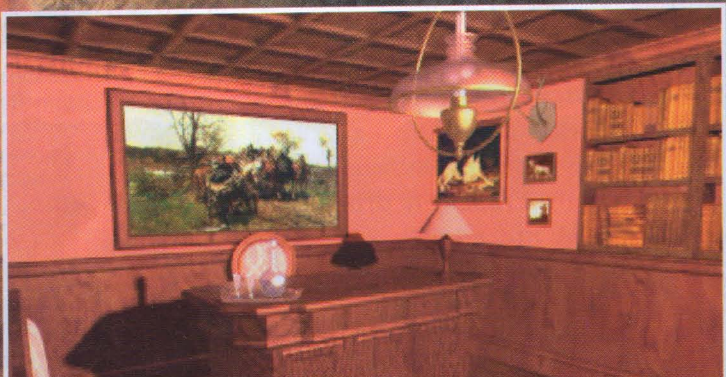
Cena
51,20 zł

Niezwy

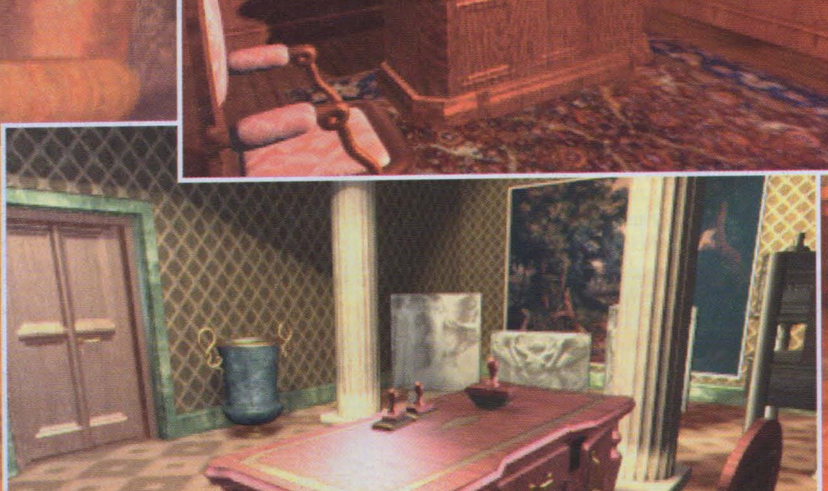
Scenariusz przebojowego filmu Juliusza Machulskiego - Sexmisja stał się materiałem na nową grę komputerową. Czas pokaże, czy odniesie ona podobny do pierwowzoru sukces. Moim zdaniem zasługuje na to.

Parę lat temu opublikowano wyniki sondażu na najpopularniejszy polski film fabularny. Na czele listy znalazła się znakomita komedia Juliusza Machulskiego pod tytułem Sexmisja. Nie ma w tym nic dziwnego, dzięki oryginalnej fabule, świetnej reżyserii i doskonałej grze aktorów obraz ten potrafił przyciągnąć widzów do kin. Do dziś wielu moich znajomych (nie ukrywam, że ja również) z rozrzewnieniem wspomina przezabawne przygody Maxa i Alberta w sfeminizowanym piekle. Sukces filmowego pierwowzoru zainspirował programistów z firmy L.K. Avalon do stworzenia gry komputerowej opartej na jego fabule. Muszę powiedzieć, że rozmach tego przedsięwzięcia przerósł moje oczekiwania. Przede wszystkim A.D. 2044 (bo taki tytuł nosi) jest jedną z pierwszych powstałych w naszym kraju 32-bitowych aplikacji przeznaczonych specjalnie do pracy w systemie Windows '95 i w pełni wykorzystujących jego

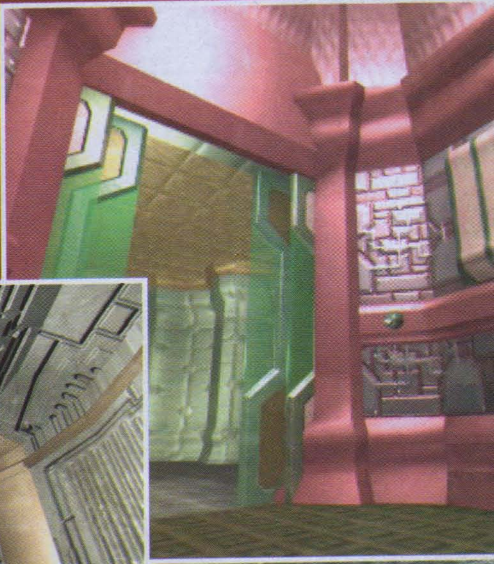


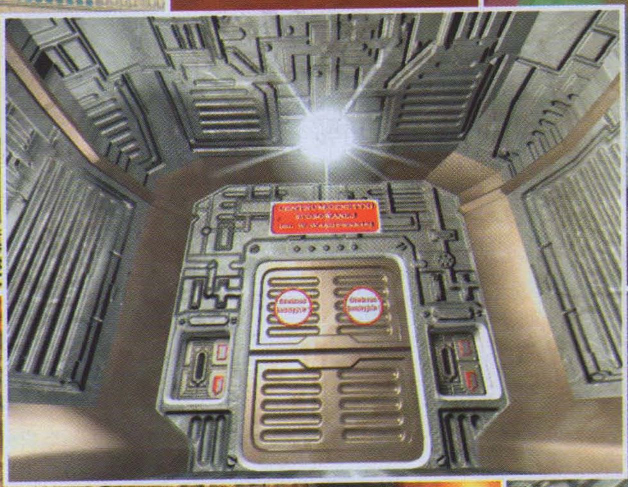


możliwości multimedialne. Poziom oprawy
audiowizualnej zadziwi nawet
najwybredniejszego konesera tego typu
produktów. Wspaniale renderowana,
trójwymiarowa grafika, niezwykle płynna
animacja postaci, ogromna liczba widoczny
w tle detali łączą się w prawdziwą symfon
przeznaczoną dla oczu gracza. Z nie mniej
skrupulatnością autorzy zadbali o nasze us
Podczas intra w tle rozbrzmiewa
monumentalna muzyka Vangelisa z „Łowc
androidów", wspaniale ilustrująca wydarz
na ekranie monitora. A dzieje się tam wiele
dłuższym niż oczekiwaliśmy śnie budzimy
do życia we wnętrzu hibernatora. Spogląd
na świat z punktu widzenia bohatera
poruszając się wraz z nim po obszarze
futurystycznego labiryntu podziemnej baz
naszych obowiązków należy penetrowanie
najgłębiej ukrytych zakamarków, spotkania
z materią ożywioną oraz nieożywioną,



kły rok 2044





odkrywanie i właściwe wykorzystywanie przedmiotów znajdujących się na terenie rozgrywki - słowem typowe zadania uczestnika dobrej przygodówki. Pierwszym odebranym bodźcem jest przemożne uczucie

"Wszystko wskazuje na to, iż nowy produkt Avalonu podniesie o kilka poziomów poprzeczkę dla gier pisanych w Polsce."

głodu. Na szczęście w pobliżu znajdujemy coś, co pozwoli uśmierzyć ssanie w okolicach żołądka. Z kolei inna potrzeba fizjologiczna zmusza nas do odwiedzenia wiadomego miejsca (po kręconych schodkach w górę).

Dalsze posunięcia pozostawiam Twojej ,czytelniku, inwencji. Sposób wizualizacji przestrzeni wirtualnej nasuwa skojarzenia z Descentem, który jednak pozostaje daleko w tyle, podobnie jak wiele gier wyprodukowanych przez światowej klasy firmy software'owe. Tak wspaniałe „osiągi" pociągaja za sobą niestety spore wymagania sprzętowe. Aby w pełni rozwinąć skrzydła program potrzebuje maszyny wyposażonej w procesor Pentium i dobrą kartę graficzną, jednak już posiadacze szybkich 486-tek z typową kartą SVGA mogą spróbować go zainstalować. Proszę mi wierzyć: grając w A.D. 2044 odniosłem wrażenie, że wszystko dzieje się naprawdę. Jest to wspaniałe, wywołujące wzmożone wydzielanie adrenaliny doświadczenie, które polecam wszystkim graczom. Uwaga: nadmierna dawka może wywołać uzależnienie.

TOMMY FINGER

A. D. 2044

L. K. AVALON

Dystrybutor

L. K. AVALON
☎ (017) 627471 w. 274, 275

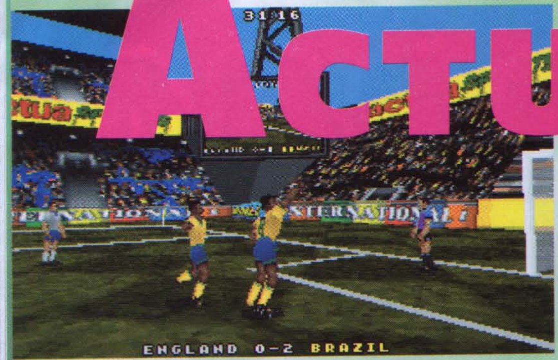
Minimalna konfiguracja

486 DX2 66 MHz, 8 MB RAM
Windows 95, SVGA,
CD-ROM

Cena

121,99 zł

Actua Soccer



Brzenciek, Brzenciek, Kozecki, Lezniak......Lezniak!!!! GOOOOOL!!! Tego typu okrzyki usłyszymy w najnowszym dziele z rodziny „soccerów" - Actua Soccer. Dodajcie do słów komentatora odgłosy z boisk oraz szum, wrzaski i śpiewy z trybun, a już bez reszty zatopicie się w futbolowym szaleństwie. Im więcej watów w głośnikach, tym większe wrażenie, tym więcej adrenaliny, tym bardziej bez reszty można oddać się pasji!

Co nowego produkt firmowany metką made by Gremlin wnosi do grupy symulatorów rozgrywek piłkarskich? To zależy. Niektórzy mogą być tak bardzo przyzwyczajeni do klasyków gatunku, że wszelką zmianę potraktują niechętnie. Rewolucji w Actua Soccer nie brakuje. Pierwsze, co Wam się rzuci w oczy, to zaskakujący realizm toczącej się akcji, o który zadbali koderzy Gremlina wykorzystując najnowsze osiągnięcia tworzenia komputerowych ruchomych obrazków. Przestudiowali dokładnie grę tuzów kunsztu piłkarskiego, a do całości dodali komentarz profesjonalnego spikera z BBC. W ten sposób z sukcesem połączyli bajery 3D i atrakcje, które pociąga za sobą uczestnictwo w spektaklu furbolowym. Mecz można oglądać z różnych perspektyw i punktów widzenia, co upodabnia grę do interaktywnej transmisji telewizyjnej. Gra obfituje w różne uatrakcyjniające widowisko opcje. Szczególnie interesująca jest jedna z nich - „wire", gdzie „kamera" podąża za piłką. Dla fanów gradką będzie możliwość skorzystania z edytora drużyny. Na pewno każdy z nich chciałby zobaczyć swoje nazwisko na liście strzelców. Kolejne ulepszenie dotyczy sterowania skutecznością gry wybranej drużyny. Służy ku temu opcja regulowania poziomu umiejętności każdego zawodnika. W ten sposób bez kłopotów można stworzyć jakiś uniwersalny super-skład. Actua Soccer daje możliwość określenia opcji szkoleniowej dla danej ekipy - practise. Podczas takiego próbnego „meczu" sprawdza się taktykę, którą się obrało przy budowaniu składu. Można zatem atakować bramkę przeciwnika, zasypywać ją „bombami" i nie otrzymać w zamian za to żadnej odpowiedzi - linia środkowa jest bezpieczna (brak pętającego się pod nogami przeciwnika, w zasadzie bądźmy szczerzy - nie ma tu żadnego napastnika z przeciwnej drużyny, jest tylko bramkarz). Gra nabiera rumieńców, kiedy stają naprzeciw siebie dwaj gracze. Emocje rosną, można posłuchać charakterystycznego żargonu dopingujących poszczególne zespoły kibiców, odpowiednich odzywek ze strony podeksytowanych walką piłkarzy.

Gra w sterowaniu jest trudna i trzeba do tego przywyknąć, ale z czasem ma się coraz większą satysfakcję z możliwości wykorzystania wszystkich opcji strzelania, kiwania, obrony, itd.

Samo sterowanie zawodnikiem jest oczywiście proste. Problemy pojawiają się przy stałych fragmentach gry, kiedy trzeba np. skierować piłkę w światło bramki. Aktywne są różne „przeszkadzajki" w postaci, np., rygorystycznego sędziego, który rozdaje żółte oraz czerwone kartki na prawo i lewo (ma ku temu mnóstwo powodów, jako że trup na boisku ściele się gęsto).

Gra jest bardzo udana, chociaż mniej wytrwali gracze oraz posiadacze niezbyt silnych komputerów mogą się niecierpliwić i zrazić trudnościami. Nauka zajmuje co prawda dość dużo czasu, ale wszystko to jest warte przysłowiowej świeczki. Wielkim atutem Actua Soccer, stawiającą tę grę wyżej od np. klasycznej już FIFA International Soccer czy popularnej obecnie FIFA'96, jest połączenie doskonałej grafiki z realizmem oraz optymalne wyważenie korzyści płynących z każdego z tych atutów. Myślę, że jest to właściwa odpowiedź na oczekiwania wszystkich zagorzałych sympatyków piłki nożnej. Zatem nie ma problemów - kto chce kopać, niech kopie!

Tomek Szymański

ACTUA SOCCER
GREMLIN

Dystrybutor
LICOMP
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

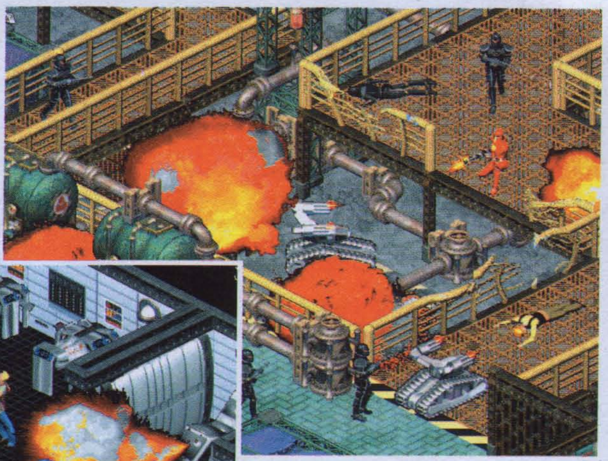
Minimalna konfiguracja
486DX, 33 MHZ,
4 MB RAM, CD - ROOM

Cena
122 zł

KRZYŻOWIEC

Trzeba uniknąć błędnych skojarzeń - Crusader (Krzyżowiec) wypuszczony przez Origin nie opowiada o średniowiecznych rycerzach walczących gdzieś na Bliskim Wschodzie o wiarę chrześcijańską. Jest to futurystyczna historia o walce bez litości, bez wyrzutów sumienia z mocami zła i przedstawicielami zbrodniczych instytucji.

W Crusader: No Remose stajesz się high-tech najemnikiem, szpiegiem. Twoim zadaniem jest wykończenie wojowników skorumpowanych i przesiąkniętych złem elit rządzących.. Po złamaniu systemu zabezpieczeń wkroczysz do prawdziwego gniazda żmij - rozpoczynasz krwawą rzeź. Poruszasz się po obiekcie (w nietypowej izometrycznej perspektywie, do której trzeba się przyzwyczaić), przenosisz się między pomieszczeniami (teleportacja), główkujesz, jak wykończyć strażników, poszukujesz wskazówek do dalszych działań. Przede wszystkim strzelasz i jeszcze raz strzelasz - do dyspozycji masz cały arsenał broni o różnej sile rażenia, wymiatasz z tego świata setki wrogów, niszczysz wszelkie urządzenia. Sterowanie jest bardzo proste - klawiaturą i myszką: podnosimy przdmioty, wybieramy i używamy, broń, lekarstwa, itp. Co uderza w Crusader? Może to dziwne, ale przede wszystkim jego Doomowaty charakter. To znaczy, mimo odmiennej perspektywy, z której oglądamy akcję, nieodparte jest wrażenie podobieństwa do klasyka: na rodzaju akcji począwszy, przez rodzaj możliwych działań (strzelanie, zbieranie przedmiotów, szeroki wachlarz dostępnych narzędzi śmierci, poszukiwanie tajnych przejść) po sposób określania „naszej" kondycji życiowej



(podobny panel informacyjny). Tutaj jednak zupełnie inaczej przeżywamy akcję: oglądamy „więcej świata", do czynienia mamy z masą skomplikowanych urządzeń, a i niszczyć możemy więcej niż w Doomie. Prawdopodobnie Crusader: No Remorse, przewyższa Dooma ilością przelanej na ekranie moniora krwi i to o kilka długości.

„Czy można połączyć doznania z Dooma, Wing Commandera IV i Syndicate w jednej grze? Można. Jeszcze więcej zniszczenia, ale i strategii oraz planowania akcji - Crusader: No Remorse"

Wszystko w tej grze jest fenomenalne i zachwycające. Dodatkowo gra oferuje świetne animacje, efekty dźwiękowe (również wyraźna mowa) i muzykę. Tak więc, po odpaleniu Crusadera zaczynam wątpić, czy nadal wolę klasyczną „doomowską" perspektywę i poruszanie się po „prawie-jak-żywym" świecie.

IQMEN

Crusader: No Remorse to łakomy kąsek dla fanów Syndicate

Crusader: No Remorse
ORIGIN

Dystrybutor
IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

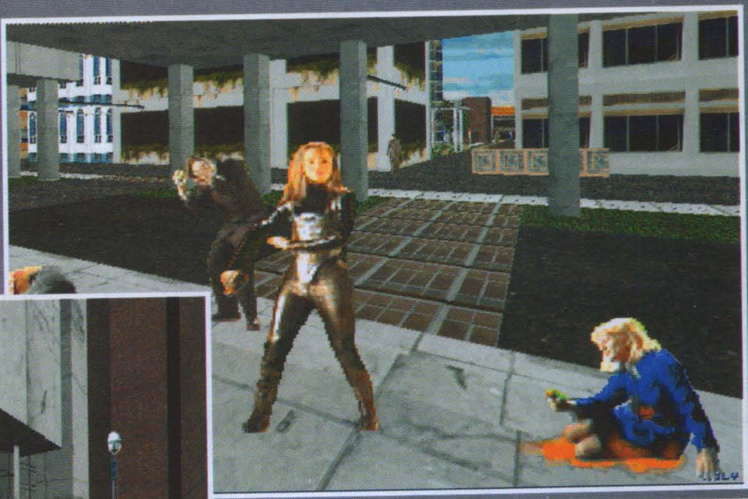
Minimalna konfiguracja
486DX 33 MHz, CD-ROM, 8 MB RAM, SB, SB AWE, GUS, SVGA

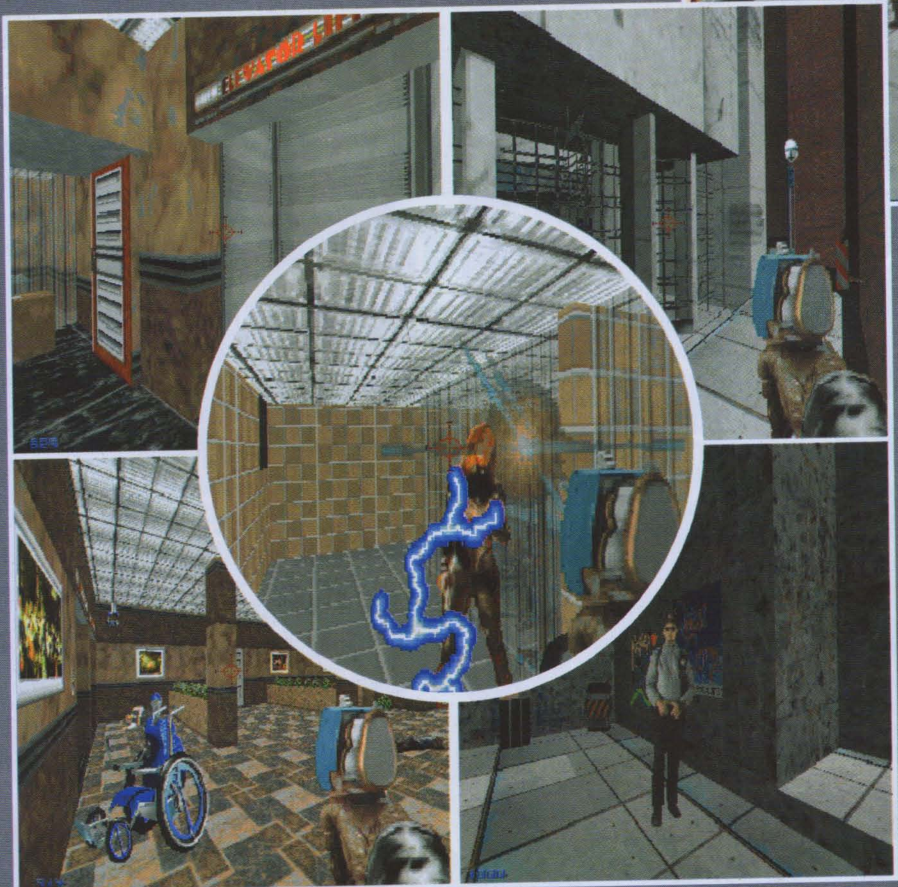
Cena
134 zł

High

Czy najmłodsze dzieło Capstone będzie wyzwaniem dla tradycyjnego sposobu patrzenia na gry komputerowe? Tekwar jest zwieńczeniem wysiłków, które możemy od paru lat obserwować w tej branży przemysłu elektronicznego.

Wiele atramentu wylano już na opisywanie „doomowatych" gier. Przez te kilka lat, kiedy iD wypuściło na rynek swój produkt, Doom stał się swego rodzaju standardem. Zaszło to już tak daleko, że styl typowy dla Doom'a przestał odnosić się do jednego konkretnego produktu, a stał się określeniem danego gatunku, tak jak Walkman (do którego nazwy ma prawo tylko i wyłącznie Sony, ale przecież nikt na taki sprzęt np. Panasonic'a nie powie „kasetowy odtwarzacz spacerowy"). Dlatego, gdy pojawiają się takie gry, jak: Heretic, Hexen czy Witchhaven nikt nie śmie twierdzić, że są one plagiatem. Więcej - coraz wyraźniej widać, że pojawiają się gry, które wnoszą dużo nowego i wyznaczają nowe prądy. Nie może być inaczej w przypadku przemysłu, który od początku swego powstania kilkaset tysięcy razy zmieniał zakres tego, co standardowe. I tak oto kształt trendu zapoczątkowanego przez Dooma ulega nieodwracalnej przemianie. Na scenę wchodzą nowe produkty: wykorzystujące najnowsze rozwiązania w projektowaniu, grafice, wykorzystywaniu dźwięku, budowaniu fabuły akcji. Jednym z takich dzieł (nie boję się użyć tego słowa) jest Tekwar. Tekwar to niewątpliwie dzieło, tzn. poddaje się ono już nie tylko obróbce i ocenie pod względem kryteriów używanych w opisie gier komputerowych. Trzeba tu zastosować, podobnie jak w przypadku efektów pracy programistów z LucasArts czy CyberDreams, narzędzia wykorzystywane w analizie dzieł filmowych. Tekwar powstał na podstawie powieści amerykańskiego twórcy bestsellerów Williama Shatnera. Gwarantuje to grze profesjonalną i ciekawą fabułę. Jest ona utrzymana w konwencji political-fiction z domieszką thrillera i kryminału, słowem - murowane kino akcji. Rzecz dzieje się w przyszłości, ale niezbyt odległej - takiej, którą możemy już sobie wyobrazić. Jest Los Angeles, miasto aniołów, jeden z symboli Ameryki. Miasto to samo, ale rzeczywistość zupełnie inna. Świat opanowany jest przez potężne korporacje, które kontrolują transfer kapitału. Wartość przelewającego się tutaj szmalu jest wprost niewyobrażalna. Nad tym wszystkim sprawują władzę, jak zwykle maniacy, skorumpowani i niebezpieczni TEK - lordowie. Jako swoistych policjantów i żandarmów wykorzystują oni Tek'ów, psychopatów i kryminalistów, którymi sterują





aplikując im narkotyki. My mamy za zadanie wcielić się w obrońców „starodawnego" prawa. Naszym szefem jest detektyw z Kosmicznego Biura Śledczego, Walter Bascom. Uzbrojeni w jego rady oraz sprzęt najnowszej generacji wchodzimy do wirtualnego miasta, aby ocalić jego mieszkańców i przywrócić ład. Nasze misje polegają na powolnym zdobywaniu informacji i opanowywaniu coraz większego terytorium - wydzieraniu go z rąk TEK - lordów. W tej multimedialnej powieści kryminalnej poruszamy się podobnie jak w Doomie. Obrazy

terror

są widziany z perspektywy gracza, mamy do dyspozycji różne rodzaje broni, zbieramy magazynki z amunicją i leczymy się znalezionymi pakunkami medycznymi. Ruch i wybór oraz używanie broni są identyczne, jak w Doomie - można też to wszystko odpowiednio skonfigurować i wybrać pasujące nam klawisze. Co zawiera Tekwar, a czego brakowało w Doomie jest możliwość „patrzenia" w górę i w dół. Obraz staje się dzięki temu mniej płaski. Głębi i przestrzeni akcji nadaje również możliwość używania różnych pojazdów i środków lokomocji, np. metro. Nasze poczynania możemy również odpowiednio podglądać - patrzeć na ilość

"High-Tech. W Tekwar określenie super-techniki niesie z sobą niesamowite treści: przemoc, korupcja i rządy psychopatów."

zdobytych punktów (klawisz S), spojrzeć na kondycję zdrowotną (H), czas (T), określenie obecnej pozycji (U). Można też oczywiście użyć mapy terenu (Tab), która jest mobilna i nie jest już ograniczona tylko do „follow mode". Dostępne są specjalne opcje umożliwiające grę w nocy. Grać można również za pomocą sieci - oko w oko z 15 graczami na raz. Jeśli chodzi o oprawę gry, to jest ona oczywiście bardzo atrakcyjna. Mamy do dyspozycji wysoką rozdzielczość SVGA gwarantującą obraz niemalże realistyczny. Za jakość trzeba jednak słono płacić - do tego trybu potrzebny jest szybki komputer Pentium. Ale nawet w zwykłym trybie efekty graficzne są ciekawe. Wirtualne, specjalnie projektowane na tę okazję miasto, futurystyczny, ale i fatalistyczny wygląd ulic, budynków (sprawiających przygnębiające wrażenie, podobne do klimatu z „Łowcy androidów" Ridleya Scotta - brud i zniszczenie pomieszane z najnowszą techniką), dokładne obrazy pomieszczeń - sale szpitalne ze wszystkimi szczegółami. Dźwięk też ocenię wysoko - monotonna, ale nastrojowa muzyka techno, wyraźne i „trafione" odgłosy sprzętu i urządzeń, fragmenty rozmów (prośby o darowanie życia...) - wszystko to wciąga i pozwala bez reszty wczuć się i oddać szaleństwu gry. Pojawienie się Tekwar musi nas przyzwyczaić do faktu, że będziemy mieli coraz więcej produktów, gier komputerowych, które trzeba będzie rozważać w zupełnie inny sposób niż dotąd. Będzie to zjawisko podobne do legendarnej już walki kina europejskiego z Hollywood. Z jednej strony tradycja (niektórzy nazywają to konserwatyzmem), z drugiej profesjonalizm (niektórzy określają to jako kicz). Tekwar to produkt w pełni profesjonalny, zupełnie dopracowany i „wykończony". Po prostu nie można się go przyczepić. Reszta jest kwestią gustu, jak to, czy wolisz „Białego", „Terminatora2" czy obydwa te filmy.

Mariusz

Tekwar

Capstone / US Gold

Dystrybutor

Mirage Software & Media
(022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, VGA,
8 MB RAM,
2 x speed CD-ROM

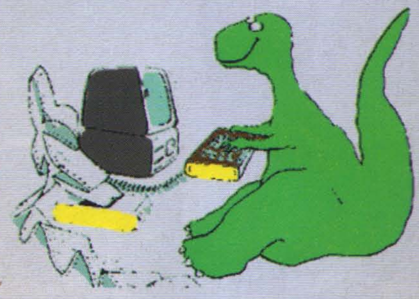
Cena

146.40 zł

Hurtownia komputerowa

ARWAL
Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443

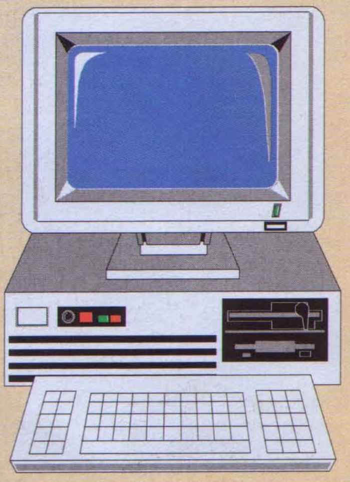
Mikrofon do karty muzycznej Target CPT-3GX	15
Mikrofon do karty muzycznej Target CPT-2GX	25
Słuchawki z mikrofonem Headphone Set	50
CD ROM double speed EDEE	150
CD ROM Quadro IDE Hitachi	240
CD ROM 5,5 IDE UMEX	330
Zapisywalny CD ROM double + Easy CD PRO	5000
Karta dźwiękowa Target Soundline 16	150
Karta dźwiękowa DSP-16	170
Karta MPEG Leadtek 1200	600
Głośniki SP 300 25 W z equalizerem	120
Głośniki Screenbeat 4,5 10 W	48
Głośniki Screenbeat 250 50 W bez zasilacza	145



Joystick QS 123 Warrior 5	35
Joystick QS 189 Python 5	32
Joystick QS 201 Super Warrior	47
Joystick QS 217 Command Pad	35
Mouse Profex Set Kwik /mysz,garaż,podkładka/	24

ponad 200 CD

ceny z dnia 1marca



MEGAPAK 3 12 CD
Cena 150 zł

-Lemmings Chronicle
-Megarace
-TFX
-Vortex
-Cyclones Jammit
-Dragons` Lair
-NovaStorm
-Reunion
-Journeyman Project

MEGAPAK 4 11 CD
Cena 150 zł

-Panzer General
-Aegis:Guardian of Fleet
-Space Ace Tornado
-Empire Soccer
-Savage Warriors
-Dawn Patrol
-Black Knight
-Orion Conspiracy
-Dragon Lore

EDUKACYJNE	Colection of Education	20
	I can spell	35
	Kids Farm	35
	World of Win 95 :Kids	35
	My talking dictionary	35
EROTYCZNE	Hot Lovers	20
	Movies & Animations	35
	Sweet Cheeks	20
	Tropical Heat	20
	Sex & Games	17
GRAFICZNE	3D Animania	20
	Colection of Cars	20
	Colection of Gifs & Graphics	20
	Image Library I,II	20
	Travel to Space	20
	World of DTP	35
	World of Graphics	35
	World of Win 95:Cli	35
GRY	101 Card Games	30
	Doom Explosion 1,2	35
	Flight Simulator Colections	30
	Fun & Games 6-16	17
	Games Factory 1-3	20
	Rise of the Triad	30
MUZYCZNE	2300 Midi Files Colection	20
	Kolekcja dźwiękow	25
	Multimedia Music	20
	Sound Library 1,2	20
	World of Win 95:Sound	35
UŻYTKOWE	14000 Programs	17
	Colection of Win.Programs	20
	Programmer Power Tools	17
	Supermedia 3	25
	Supermedia Gold	25
	World of Win 95 :Proffesional	35

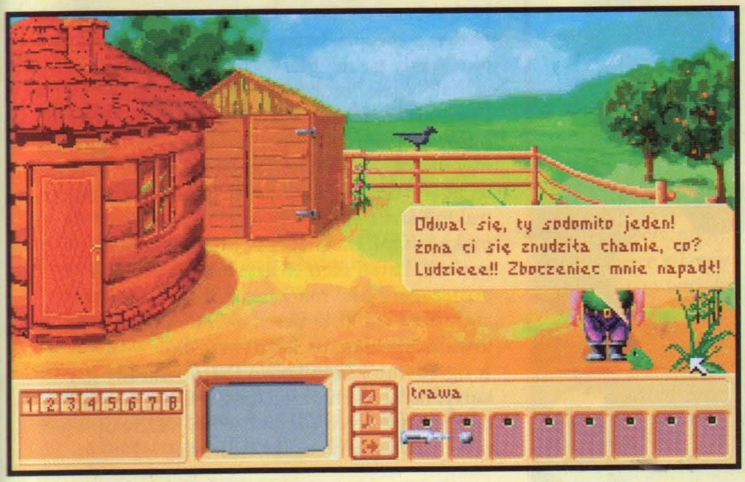
Sielska Łamigłówka

Scenariusz to podstawa. Chodzi o to, że jeśli ktoś postanowił sobie odpocząć z komputerem przy ulubionej grze, to nie może się nudzić. Można się nie nudzić miażdżąc szczęki przeciwników w Mortal Kombat, rozwalając odrażające stwory z UAC w „Doomach" czy kombinując, jak odkryć, ochronić i dobrze wykorzystać złoża przyprawy w „Dunach". Zajmujących pomysłów jest dużo, można zrealizować i sprzedać wiele ciekawych projektów.

Oto rzeszowska firma „Avalon" wypuszcza grę dziejącą się ni mniej ni więcej tylko na polskiej wsi, w jakiejś zapomnianej dziurze na skraju powiatu, gdzie mieszkają okazy folkloru biesiadnego, a władzę sprawuje sołtys - facet łażący po wsi w gumowcach i podkoszulku. Pomysł firmy „Avalon" wydaje się ... kontrowersyjny. Jednak po zainstalowaniu gry, jej uruchomieniu i przeniesieniu się na pole akcji, chęć wyśmiania autorów produktu mija. „Sołtys" to przygodówka. Za zadanie mamy pomóc bohaterowi w jego problemach „rodzinno-obyczajowo-politycznych". Chodzi o córkę i niedoszłego zięcia. Najlepiej można przekonać się do produktu „Avalonu", zapoznając się z otoczeniem i logiką gry. Jedno i drugie jest atrakcyjne. Ekran gry podzielony jest na dwa obszary: planszę z miejscem akcji, na którym przebywamy w danym momencie i panel sterowania, zawierający pole, gdzie pojawia się nazwa wskazywanego obiektu i „kieszeń" - przegródki do gromadzenia przedmiotów. Panel sterowania umożliwia nam też przemieszczanie się między planszami i przełączanie parametrów gry. Plansze są bardzo kolorowe, budynki, pomieszczenia, jak i postacie i inne obiekty wykonane są starannie. Naszym bohaterem sterujemy myszką. Po prostu najeżdżamy strzałką na miejsce, do którego ma się on udać i klikamy lewym przyciskiem. Sołtys ma zbierać różne rzeczy. Pokazujemy mu, co ma wziąć do „kieszeni" i klikamy prawym przyciskiem myszki. Przedmioty z kieszeni można wykorzystywać - lewym przyciskiem uaktywniamy je w kieszeni, a prawym klikamy w miejscu, gdzie mają być użyte. Bohater jak i inne postacie z gry porozumiewają się z nami za pomocą „dymków". Logika „Sołtysa" jest również zaletą tej gry. Chodzi o wykonanie odpowiednich zadań, które umożliwiają postępy w grze. Zbiera się przedmioty i wykorzystuje je w różnych miejscach. Mając odpowiednie informacje (które pojawiają się w „dymkach komunikacyjnych"), musimy nieraz wytężyć głowę, aby dobrze wykonać zadanie. Zwłaszcza, że często konieczne jest zrobienie różnych rzeczy w odpowiednim porządku. Inaczej nasz sołtys rzuci nam jakiś niemiły tekst i odmówi wykonania zadania. Obydwie cechy "Sołtysa" - proste sterowanie i niebanalna logika czynią z tej gry bogate źródło rozrywki. Koniecznie trzeba zwrócić uwagę na to, co przyjdzie po „Sołtysie".

QUADRAT

Przodownik pracy załatwiony już substancją wiadomego pochodzenia (z sołtysowej komórki?). Dobra, ale gdzie jest zięć?



Tak, to właśnie cały Sołtys: barwne obrazki, sielskie klimaty i żabki "puszczające" takie teksty

Sołtys
L. K. AVALON

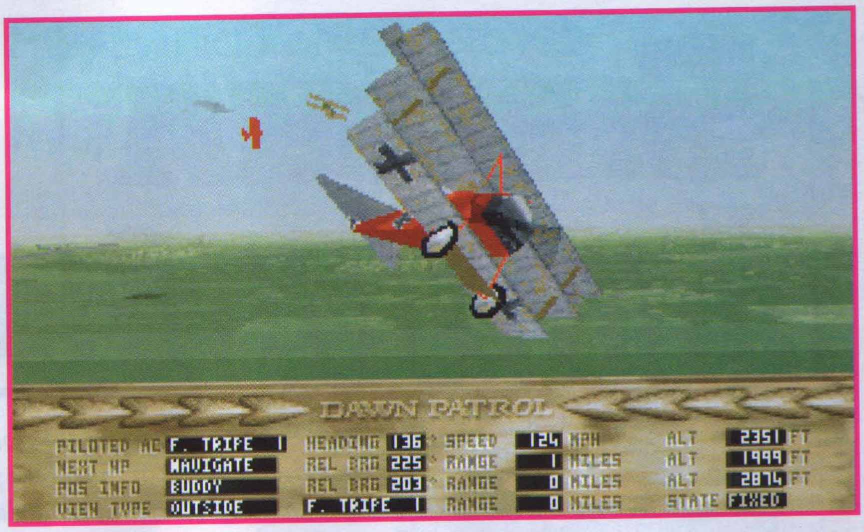
Dystrybutor
L. K. AVALON
☎ (017) 627471 w. 274, 275

Minimalna konfiguracja
IBM PC 386/33MHz, 1MB RAM, karta dźwiękowa Sound Blaster/Gravis UltraSound MIDI, mysz

Cena
36.30 zł

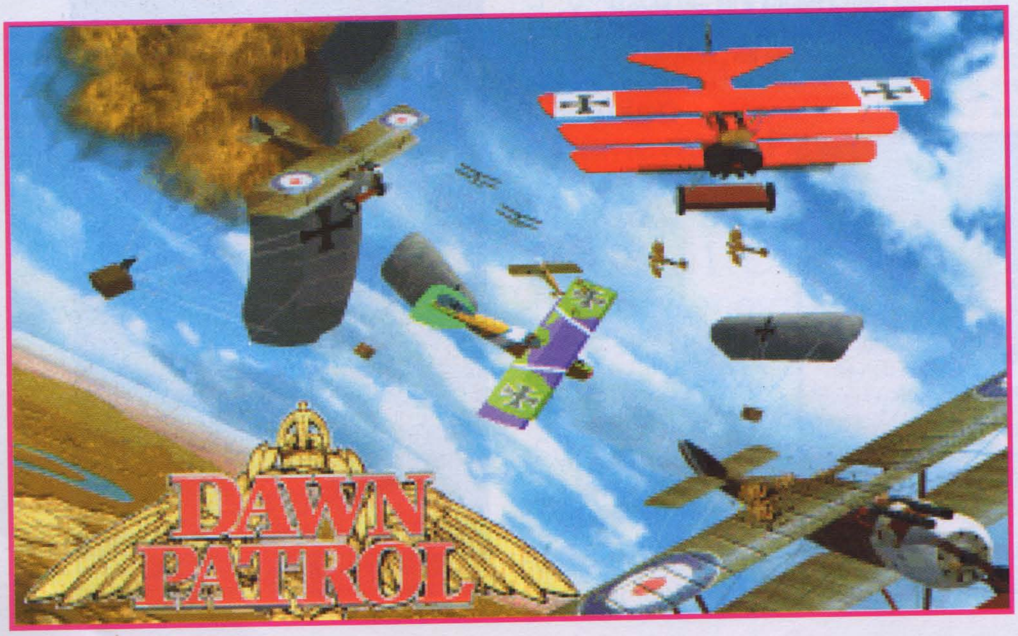
Czerwony

Programiści z Rowan Software, twórcy Patrola, wiedzieli doskonale, jak wielka jest konkurencja w dziedzinie symulatorów lotu. Ktoś może powiedzieć, że było tu już wszystko, a firmy takie jak Empire, CoreDesign, Electronic Arts czy Looking Glass nie dadzą zarobić komuś innemu ani grosza. Dlatego Dawn Patrol musiał być czymś wyjątkowym.



O popularności różnego rodzaju symulatorów lotu nie trzeba nikogo przekonywać. Gry te mają swoje grono wiernych zwolenników. Dlatego, kiedy taki MicroProse wydaje swoje słynne pakiety, to obok zbioru gier sportowych i strategicznych, adresowanych również do określonych fanów, znajdują się tam właśnie symulatory a teksty o tego rodzaju grach zaczynają się następująco: „masz dość starych terkoczących przedpotopowych dwupłatowców?", „a teraz coś dla znudzonych podniebnymi bijatykami - akrobacje lotnicze!", „weź udział w słynnych pojedynkach najnowszej amerykańskiej broni lotniczej z tajemniczymi radzieckimi odrzutowcami podczas «pustynnej burzy»". I wszyscy wiedzą, o co chodzi. Ja proponuję tym razem coś naprawdę oryginalnego, można powiedzieć - nową jakość: Dawn Patrol. Czuję pewnego rodzaju zakłopotanie w opisywaniu tej gry. Z jednej strony wiem, że jest ona świetnym symulatorem, świetnym, ale jednym z wielu, nie dokonuje żadnych rewolucji i przewartościowań. Z drugiej strony, przynosi z sobą coś, co niewątpliwie jest krokiem milowym, jeśli chodzi o tę dziedzinę przemysłu komputerowej rozrywki. Dawn Patrol jest bowiem nie tylko symulatorem lotu, ba - jest on nie tylko grą. Dawn Patrol to świetny, jeśli można tak powiedzieć, „rozrywkowy program edukacyjny", „symulator historii", jest to zrobione z precyzją źródło zabawy i rozrywki. O co chodzi? Programiści z Rowan Software, twórcy Patrola, wiedzieli doskonale, jak wielka jest konkurencja w dziedzinie symulatorów lotu: było tu już wszystko, a firmy takie jak Empire, CoreDesign, Electronic Arts czy Looking Glass nie dadzą zarobić komuś innemu ani grosza. Dlatego Dawn Patrol musiał być czymś wyjątkowym. Jego twórcy mieli do dyspozycji coraz dalej posuniętą technikę tworzenia grafiki i dźwięku: trójwymiarowy rendering, super rozdzielczości, animacja, właściwie standardowe wyposażenie komputerów w karty dźwiękowe. Na tej bazie stworzyli oni interesujący spektakl. Każdy szczegół Dawn Patrol wymagałby oddzielnych studiów. Najlepiej jest to zrobić, gdy samemu spojrzy się na tę grę. Ja tutaj zasygnalizuję jedynie problemy. Dawn Patrol jest rodzajem książki do historii lub, jak kto woli, zbiorem programów telewizyjnych pana Wołoszańskiego. Przystępując do czytania (oglądania) zagłębiamy się w faktyczne historyczne wydarzenia, które miały miejsce podczas I wojny światowej. Jak wiemy, był to okres, gdy po raz pierwszy wykorzystano samoloty jako broń na tak szeroką skalę. Dochodziło do pierwszych starć powietrznych, bitew, pojedynków i potyczek. Zarówno strona niemiecka, jak i alianci szybko docenili wartość tej nowej broni. Z drugiej strony samolot ciągle traktowany był jak romantyczny pojazd pięknych młodzieńców w długich białych szalach. Latali na nich arystokraci i ludzie postrzegani jako marzyciele. Ta właśnie atmosfera walki, śmierci, ale i heroizmu towarzyszy nam na każdym kroku w oglądaniu księgi Dawn Patrol. Ekrany gry to karty, na których przedstawiono najsłynniejsze boje skrzydlatych romantyków. Każdy opis jest przedstawiony na osobnej stronie.

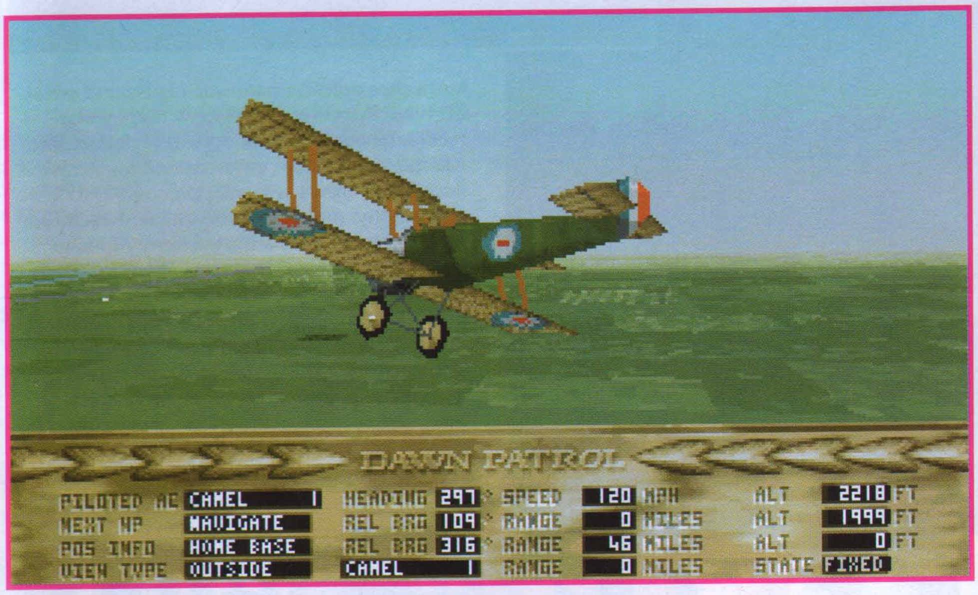
"Dawn Patrol staje się klasykiem gatunku. Tylko którego? - łączy w sobie symaulację ze strategią i z ... programem edukacyjnym."



Baron

Przeglądaniu towarzyszy stylowa bojowa muzyka. Na kartach Dawn Patrol poznajemy losy majora Hawkera, von Richthofera i in. Opisane są misje brytyjskie, niemieckie, francuskie i amerykańskie. Do dyspozycji mamy 13 samolotów takich, jak: LGV, Fokker, DH2. Na pierwszej stronie „książki" widzimy spis treści, gdzie wymienione są poszczególne misje, instrukcje i możliwości ustawień. Na karcie „Preferences" dokonujemy ustaleń co do kontroli w czasie gry, dźwięku, itd. Posuwając się dalej (za pomocą myszki albo wykorzystując kombinacje klawiszami Tab. i Enter, które manipulują położeniem kursora i uaktywnieniem danej opcji) przenosimy się do poszczególnych misji. Tutaj mamy teksty i obrazki, a także krótkie animacje przedstawiające poszczególne wydarzenia. W części okna The Mission klikamy na flagę,

Czerwony Baron wraca. Tym razem w serii pojedynków z aliantami.



Nauka historii w klimacie walki?

pod którą chcemy walczyć i już przystępujemy do rozgrywki. Ta część gry przypomina najbardziej klasyczne symulatory lotów. Jako wybrany przez nas pilot musimy wykonać zadanie, o którym wcześniej przeczytaliśmy w „książce". Program dokładnie stara się odtworzyć ustawienie pojazdów naszych rywali - faktycznych bohaterów tamtych wydarzeń - kierować ich ruchem. Jako przeciwników mamy zatem „prawdziwych" „asów przestrzeni", co bardzo utrudnia grę i czyni ją jeszcze bardziej atrakcyjną. Nasz dwupłatowiec nie jest zbyt skomplikowany w sterowaniu, zamiast techniki musimy zdać się na maesterię. Kursorami ustawiamy kierunek lotu. Klawisze Ins. i Del. służą do określania położenia sterów (End, PageDn - maksymalne położenie), - to obroty w dół, a "+ i -" - w górę. Mamy możliwość różnego oglądu akcji: F4 pozwala zobaczyć samoloty wroga, F6 - spojrzenie na nasz pojazd (jak śledzi przeciwnika), dzięki F5 można zobaczyć na zewnątrz własny samolot, Esc. powrót do pierwotnego widoku. Strzały oddaje się po naciśnięciu spacji. Trudnością lotu nie jest jego szybkość. Większą uwagę trzeba raczej zwrócić na sterowanie samolotem. Odpowiednie kombinacje sterami i ruchem są bardzo trudne. Po skończeniu misji (można ją przerwać klawiszami F10 lub Alt + x) ukazuje nam się podsumowanie. Dawn Patrol posiada jeszcze parę super-opcji, które udoskonalają tę grę. Można, na przykład, stworzyć własną biografię w „książce" i „wpisać się do historii" (jest na to przeznaczonych kilkadziesiąt kartek). Biografia taka to film zrobiony na podstawie najważniejszych fragmentów akcji (wycięte i wyklejone z naszej gry) oraz opis. Nie muszę starać się bardzo, aby choćby tą jedną opcją zachęcić do zagrania w Dawn Patrol. Dawn Patrol to, od początku do końca, epopeja o wielkich misjach lotniczych podczas I wojny światowej. Jest to opowieść, w którą można łatwo się wczuć i już uczestniczyć w tych historycznych wydarzeniach. Wspaniała trójwymiarowa grafika, skąpy, ale oddający ducha walki dźwięk z powodzeniem nam to umożliwiają. Czuję, że grono sympatyków symulatorów lotu powiększy się.

MUD

Dawn Patrol

Rowan Software

Dystrybutor

Marksoft

☎ (022) 6639390, fax 6639298

Minimalna konfiguracja

486 DX 66, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM

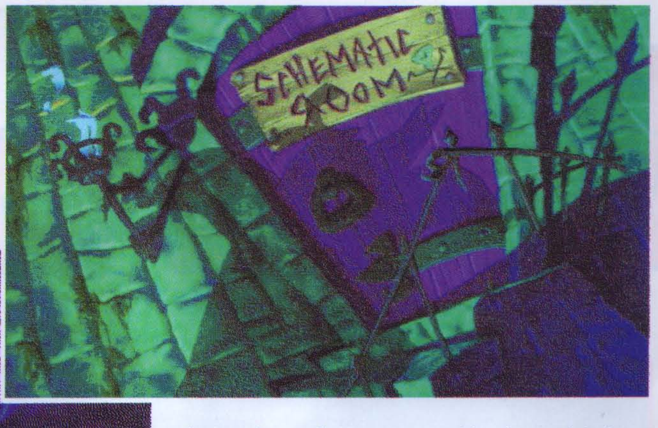
Cena

101,26 zł

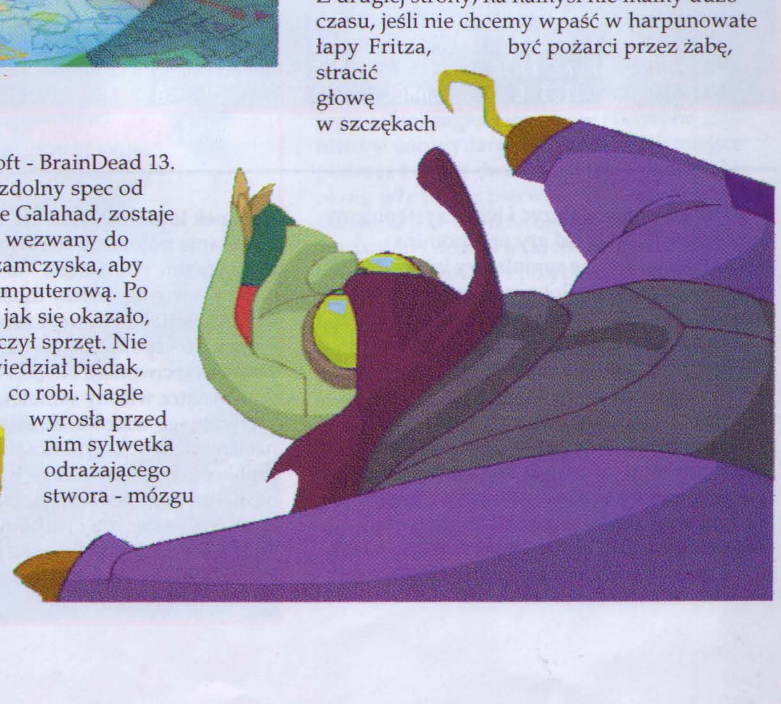
Barwy i Dźwięki Trupiego Mózgu

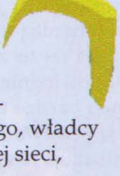
W ubiegłym roku zyski ze sprzedaży gier komputerowych w USA po raz pierwszy były większe od zysków rynku filmowego.

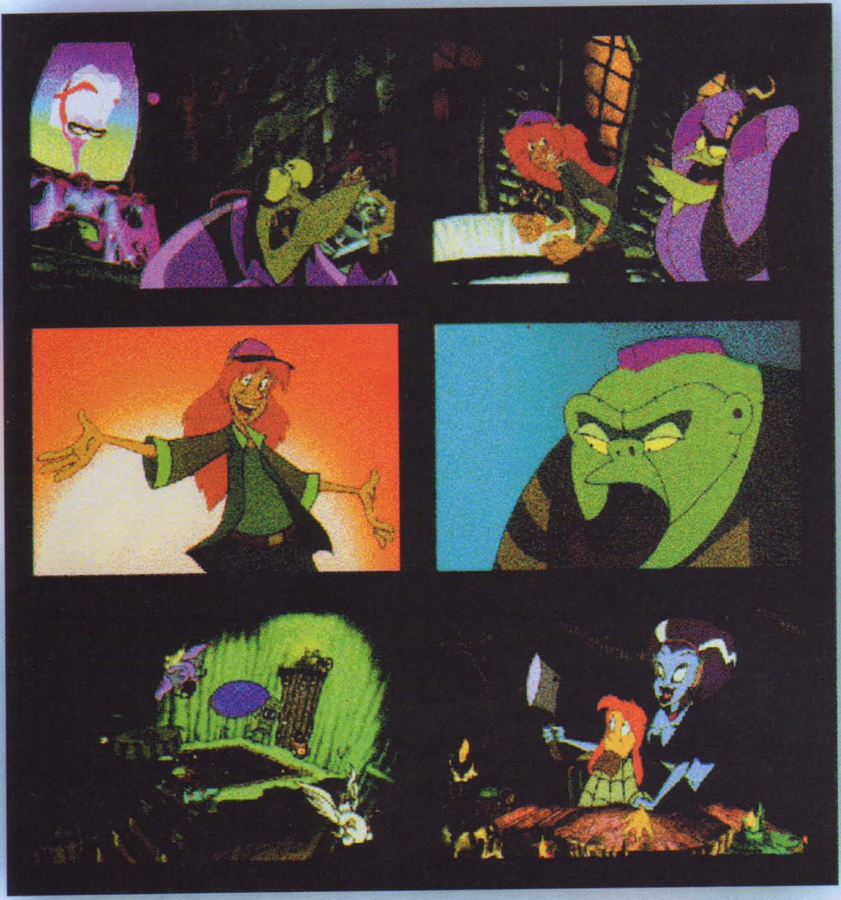
Wielu twórców, reżyserów i specjalistów od kina przepowiada, że X muza nieodwracalnie zmierza w kierunku komputeryzacji, rzeczywistości wirtualnej i technik stosowanych przy produkcji nowoczesnych programów komputerowych. Steven Spielberg już nawiązał współpracę z Billem Gatesem, a spółka twórcy Gwiezdnych Wojen, LucasArts wypuszcza na rynek znakomite produkty takie jak Full Throttle. Propozycje potentatów przemysłu oprogramowania i gier są coraz bardziej zbliżone do filmów: zarówno fabularnych, jak i animowanych. Są coraz doskonalsze, zadziwiają i urzekają. Większość z nas pamięta Space Ace czy Dragon Lair. Tym razem mamy do czynienia z dziełem Ready Soft - BrainDead 13. Młody, ale bardzo zdolny spec od komputerów, Lance Galahad, zostaje pewnego wieczoru wezwany do starego ponurego zamczyska, aby zreperować sieć komputerową. Po załatwieniu błahej, jak się okazało, sprawy, Lance włączył sprzęt. Nie wiedział biedak, co robi. Nagle wyrosła przed nim sylwetka odrażającego stwora - mózgu kompu-terowego, władcy potężnej sieci,



która chce opleść, opanować i zniszczyć świat. Zbrodniczy sekret dostał się w niepowołane ręce Galahada! Musi on szybko wyłączyć sieć. Ale mózg nie może oczywiście do tego dopuścić. Wzywa więc na pomoc wszystkie ohydne siły, moce i potwory, a kierować misją wykończenia Lance'a ma okropny ropucho-pirat Fritz. Do Lance'a dołączamy wtedy, gdy zmierza on w stronę wielkiej statuy, gdzie jest punkt kontrolny sieci zarządzanej przez mózg. Musimy mu pomóc przedostać się przez straszny labirynt. Podczas naszych działań nie możemy zapomnieć, że każdy ruch, który polecimy zrobić Lance'owi może doprowadzić do jego błyskawicznego unicestwienia. Z drugiej strony, na namysł nie mamy dużo czasu, jeśli nie chcemy wpaść w harpunowate łapy Fritza, być pożarci przez żabę, stracić głowę w szczękach





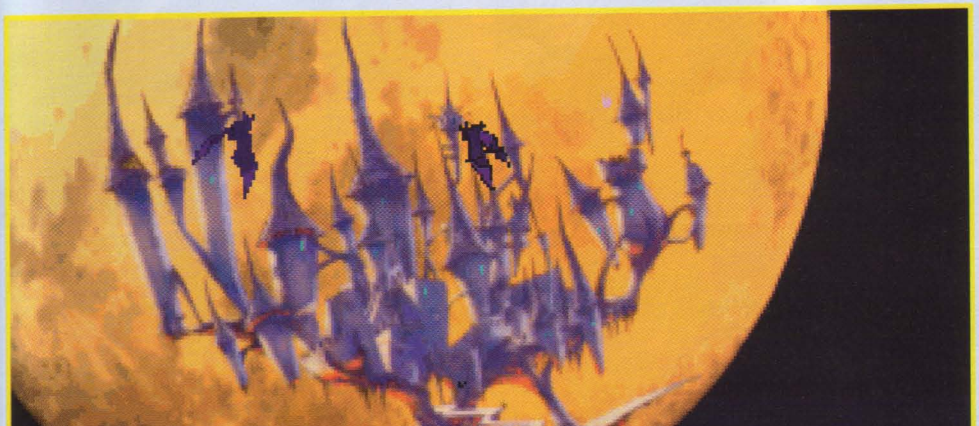


gigantycznego węża czy dać się załatwić przez niemiłe wypełnione kwasem siarkowym purchawki. W każdej chwili Lance może wpaść w jakąś pułapkę lub wejść do takiego miejsca, z którego juz na pewno nie wyjdzie. Grą steruje się bądź za pomocą klawiatury bądź joystickiem. W klawiaturze korzystamy tylko z klawiszy kursora i spacji. Gdy naciskamy klawisz kursora, słyszymy dźwięk - jego wysokie natężenie oznacza, że Lance ma jeszcze czas żeby wykonać ruch, niskie - oznacza bliską zgubę. Po śmierci wraca on do miejsca, do którego ostatnio (przed ukatrupieniem) dobiegł szczęśliwie. Gra przykuwa uwagę przede wszystkim swoją grafiką i dźwiękiem (nastrojowa muzyka plus wyraźne dialogi i odgłosy). Animacja jest barwna, wręcz baśniowa i płynna, bardzo szczegółowa i staranna. Samo granie sprowadza się do sprawnego, szybkiego

wykorzystywania nóg Lance'a Galahada i przedzierania się przez gęstwiny labiryntu. Czy na tak patetycznie wykonany produkt to nie za mało? Jeśli ktoś lubi animowane filmy, gdzie ekrany są purpurowe od krwi i okaleczonych zwłok, to ta gra na pewno go nie rozczaruje. Myślę jednak, że nawet ludzie o bardziej subtelnych zainteresowaniach uznają BrainDead 13 za fajny i atrakcyjny produkt.

DIY

"Zostawmy zagadkę mózgu ludzkiego naukowcom. Im zapewne nigdy nie śniło się to, co przytrafiło się Lance'owi Galahadowi: zbrodniczy mózg, do tego władający komputerami, do tego - o zgrozo - martwy....."



Brain Dead
Ready Soft

Dystrybutor
Marksoft
☎ (022) 6639390, fax 6639298

Minimalna konfiguracja
486DX/33 - 4 MB RAM
VGA - SB

Cena
109.80 zł

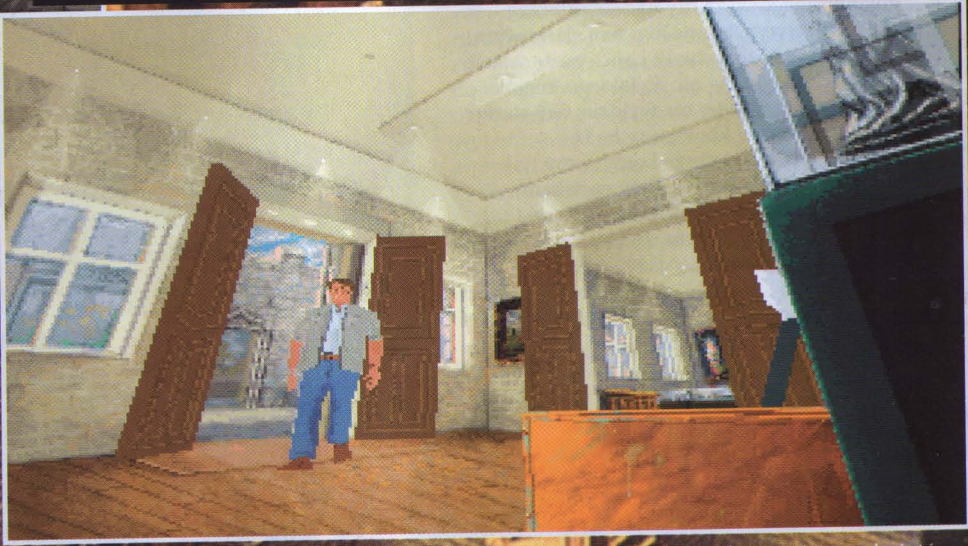
Time Gate to nowe dziecko koncernu Infogrames. Jak wynika z filmu, który miałem możliwość zobaczyć przed przystąpieniem do gry, jest to przedsięwzięcie na wielką skalę. Sztaby rysowników, muzyków i koderów pracowały w «pocie czoła», aby pokazać światu, że Infogrames należy do elitarnego klubu twórców, którzy wyznaczają nowe trendy w przemyśle gier komputerowych.

PRZEKROCZ

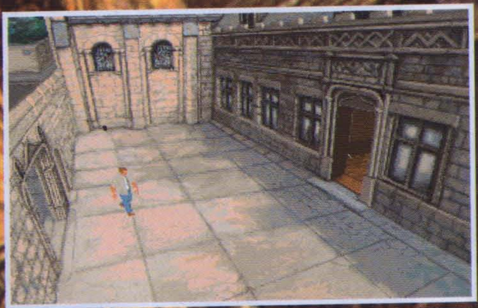
Sama Time Gate bardzo przypomina serię gier «Alone in the Dark», cieszących się zresztą ogromnym powodzeniem, czy też ostatnio wydaną «Ecstaticę». Osoby znające powyższe gry, zaraz po uruchomieniu rozpoznają klimaty charakterystyczne dla trójwymiarowego obrazu świata, specyficznie wyglądających postacie itd. Tym z Was, którzy lubią pasjonować się pojedynkami średniowiecznych rycerzy, zalecam oglądnięcie intra wstępnego. Jak to zwykle bywa, jeden z walczących (ten z brodą) jest dobry, drugi (od stóp do głów

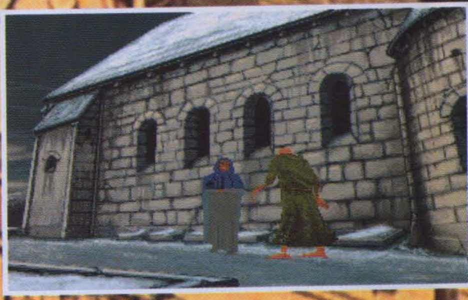
„przystrojony" w zbroję) - bardzo zły. Obiektem walki jest tajemnicza rękawica leżąca na piedestale pośrodku komnaty. Oczywiście, jak to zwykle bywa, wygrywa i zabiera rękawicę ten dobry rycerz.

Zaczęło się bardzo niewinnie. Właśnie siedziałeś wieczorem przy stoliku czytając gazetę, gdy wtem zza okna wleciał topór, najprawdopodobniej z zamiarem, żeby rozpłatać Ci czaszkę. Potem już wydarzenia potoczyły się w błyskawicznym tempie: nie wiadomo skąd, pośrodku pokoju pojawił się czarny rycerz próbujący skrócić Cię o głowę. Ha, ale nie z Tobą takie numery - nie dałeś mu się i chwyciwszy topór utkwiony w drzewie, zatopiłeś go w ciele dziwnego gościa. Postać zniknęła równie niespodziewanie jak się pojawiła. Ale oto dostrzegłeś, że zostało coś po niej - na podłodze leżał nieznany Ci przedtem pierścień i jakiś dziwny przedmiot przypominający lusterko. Tutaj właśnie zaczyna

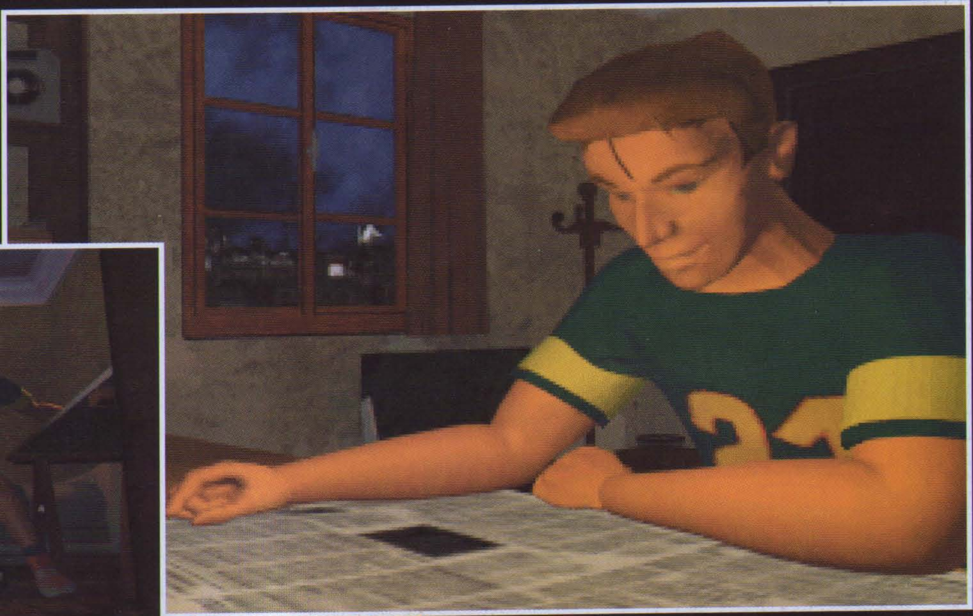


się Twoja przygoda: brama czasu została otwarta! Nim przejdziesz do rozgrywki, masz możliwość ustalenia stopnia trudności gry. Na początek nie polecałbym nikomu, nawet najbardziej zaprawionym w boju, najtrudniejszego, gdyż jest on prawie nie do przejścia. Swoją wielką przygodę zaczynasz przed gmachem katedry. Szukasz swojej ukochanej Julietty. Nawet nie zdążysz dokładnie zapoznać się z otoczeniem, a już przenosisz się w odległą przeszłość, gdzie czeka na Ciebie wiele niebezpieczeństw: spod ziemi wyjdą żywe trupy i ruszą na Ciebie. Wszystko sprzysięgło się przeciwko Tobie - zagadka templariuszy nie pozwoli tak łatwo się rozwiązać. Ty, pozbawiony na razie broni, masz do dyspozycji jedynie swoją silną pięść, nogi oraz głowę. Dodatkowo posiadasz dwa kamienie: opal oraz ametyst. Teraz już musisz użyć głowy. W każdej chwili klawiszem ENTER możesz wywołać wybór dostępnych akcji jak np. walka, podnoszenie przedmiotów czy też badanie ścian. Tam również wybierasz odpowiedni przedmiot, który chcesz w przyszłości użyć. Twoja postać posiada





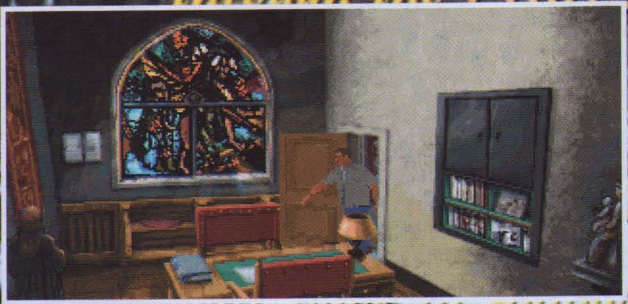
energię, oznaczoną czerwonym paskiem. Gdy spadnie ona do zera, tzn. do końca - odlatujesz do Pana Boga. Grafika postaci może nie jest perfekcyjna, ale bardzo staranna. Natomiast w oczy natychmiast rzuciło mi się wykonanie tła. Wszystkie budynki, groby czy kolumny wyglądają na stateczne, właśnie takie jakie były w średniowieczu. Muzyka ładnie

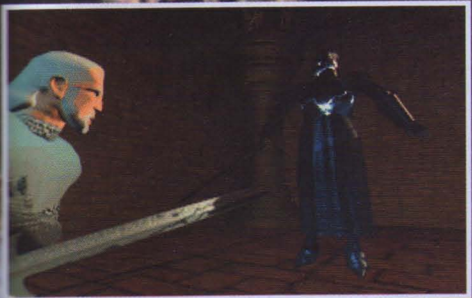


zyć Bramę Czasu

komponuje się z resztą. W związku z wolnymi ruchami postaci, często następują zmiany pola widzenia, niektóre elementy są znacznie przybliżane, inne oddalane. Grę «Time Gate» obsługuje się za pomocą klawiatury oraz urządzenia z trzema przyciskami. Wszystko to nie jest zbyt skomplikowane ani zagmatwane i nawet ja bardzo szybko pojąłem, jak obsługiwać gierkę. Cóż, pora na podsumowanie. Ekipie z Inforgrames udało się stworzyć odpowiedni nastrój tajemnicy i odrobinę [illegible] horroru. A jeżeli do [illegible], tudzież muzyki, nie ma się większych zastrzeżeń, można powiedzieć, że gra jest niezła. Na pewno spodoba się fanom «Alone in the Dark» czy «Ecstatica», ale i pozostali powinni mieć z niej uciechę.

BORGIA





Time Gate

INFOGRAMES

Dystrybutor

Mirage Software & Media
☎ (022) 671 1551, 671 1555,
fax (022) 671 7622, 671 15555

Minimalna konfiguracja

486DX, 33 MHz,
8 MB RAM, CD-ROM

Cena

136,64 zł

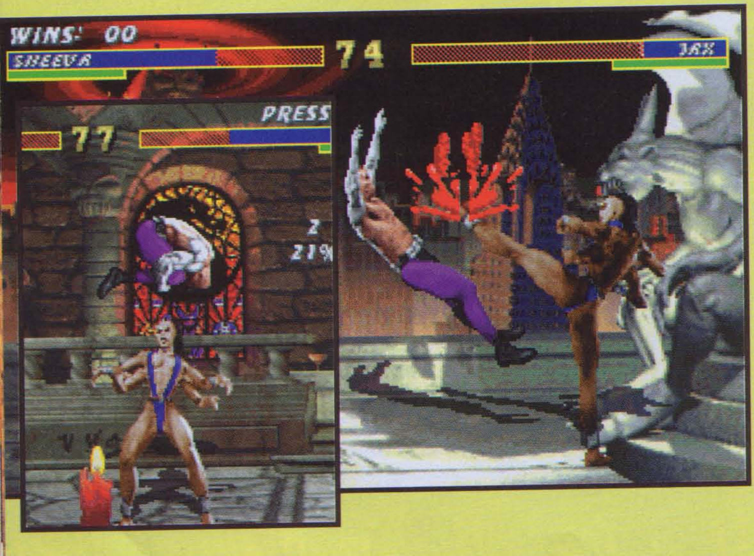
W objęciach Sheevy

Wiadomo, o co chodzi - bezlitosne pojedynki w ramach turnieju, którego pomysł mógł się narodzić tylko w głowie osobnika o nieźle spaczonej osobowości lub który zaserwował nam gość reprezentujący ciemne siły pragnące zawładnąć wszechświatem. Niesamowite skoki i loty, łupanie pięściami, kopnięcia, ataki, a wszystko po to, aby wyrządzić przeciwnikowi jak największą krzywdę. Rozchlapana krew, zniekształcone trupy. Robisz co możesz, aby uniknąć takiego losu. Wybrać można pojedynek z którąś z czternastu

„Kolejny element dołączony do klasycznej krwawej i morderczej epopei. Masakra po raz trzeci, jeśli dwie pierwsze komuś nie wystarczyły"

komputerowych postaci (cała gama charakterów, cech, zdolności i skłonności, które w trakcie gry trzeba wybadać) lub zagrać ze swoim kolegą (bez względu na znaczenie, którego nabiera to określenie w trakcie gry - czy kolegą może być ktoś, kto „zawdzięcza" nam to, że jego jelita rozrzucone są we wszystkich kierunkach?). Gracz nr 1 steruje Page -ami, insertem i strzałkami kursora. Gracz nr 2 - klawiaturą z literami. Istnieje pięć stopni trudności gry. MK III posiada oczywiście różnego rodzaju opcje specjalne: super ciosy, super moc, super wcielanie się w wybranych wojowników, itd. Mortal Kombat III rozwija temat. Nawiązuje do wszystkich poprzednich wersji, jak i serii Street Fighter, ale i oferuje nam kilka nowości. Przede wszystkim rzuca się w oczy staranna oprawa gry. Ciekawe i ładnie zrobione pomieszczenia i okolice, w których toczą się walki tak jak i cyfrowe, a więc znakomitej jakości dźwięki to bezwzględnie najważniejsze atuty MK III. Dobrze, lepiej niż w innych bijatykach tego typu, została rozwiązana sprawa kontroli postaciami. No i wspomnieć należy też o ruchu walczących, w którego zaprojektowanie koderzy z Acclaim włożyli dużo pracy. Klasyczny produkt wspaniale odnajduje się w epoce renderowanych form (zeskanowane i obrobione zdjęcia aktorów) i głębokich stereofonicznych efektów muzycznych (posłuchajcie, jak brzmi „Sheena Wins"). „Działania" walczących są bardzo elastyczne i urozmaicone. Doprawdy, zobaczycie tu nie tylko latające ogniste kule: specjalne pociski, nowe sposoby kończenia walk (specjalność Mortal Kombat), kombinacje ciosów, wywołujące skutek w postaci natychmiastowego kruszenia kości - wszystko to znajdziecie w tej najlepszej chyba z możliwych do zdobycia obecnie dwuwymiarowych symulacji krwawych jatek. Mortal Kombat A.D. 1996 jest zapewne odpowiedzią na oczekiwania tych, którzy lubią się pobić w komputerze, a do tego są „rozpuszczeni" grafiką o wysokiej rozdzielczości i „prawie filamami" typu Wing Commander III. No cóż słowo stało się ciałem - ładne kilka milionów ludzi na całym świecie zaliczyło już kinową wersję tej krwawej rąbaniny.

KRZYSIEK



Mortal Kombat 3

ACCLAIM

Dystrybutor

CD Projekt
☎ (022) 25 07 03,
fax (02) 612 39 06

Minimalna konfiguracja

486DX, 4MB RAM, VGA, SB, CD ROM

Cena

179,00 zł

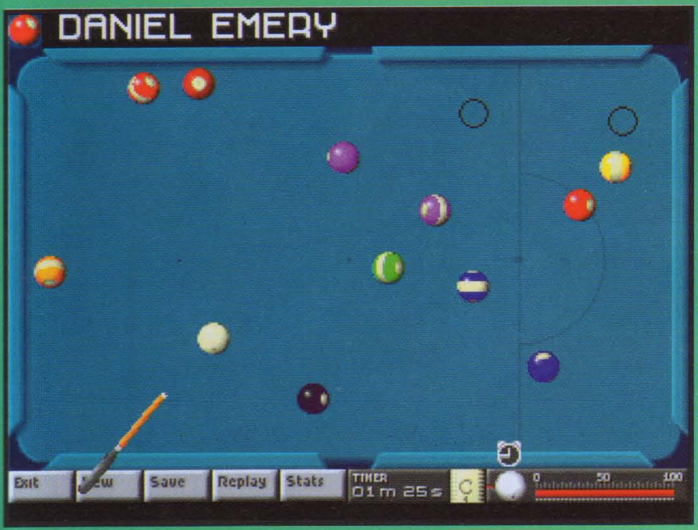
2 w 1

Wyścigi samochodowe nieodmiennie wzbudzają emocje i powodują gwałtowny skok adrenaliny u gracza, zwłaszcza odkąd sprzęt liczący zaczął wyświetlać coraz doskonalsze piksele, a programiści podjęli szaleńczy wyścig o stworzenie jak najbardziej realistycznego modelu rajdu.

Czasem jednak gracz ma dość realizmu generowanego na poziomie wysokiej rozdzielczości trybu SVGA i pragnie choć na chwilę oderwać się od tego, co przypomina mu szarą rzeczywistość. Takim marzycielom i nostalgikom, kontestatorom Virtual Reality proponuję grę Overdrive. Właściwie produkt Team 17 trudno jest określić jako typowe wyścigi. Nasz wehikuł jest pokazany z perspektywy nie spotykanej dzisiaj - z lotu ptaka. Przez zastosowanie tego „chwytu" mamy wrażenie, że to, czym kierujemy jest po prostu pomalowanym w barwne wzorki resorakiem. I nie jest to wcale wada tej gierki! Ponieważ unikamy kontaktu z rzeczywistością, gra się bezstresowo i bardzo spokojnie. Na początku jest nam wszystko jedno: rozbijemy się o ogrodzenia wokół toru czy też damy się zdublować innym samochodom. Interesujące są natomiast fragmenty, gdy wyścigówka na swojej drodze napotyka liczne plamy oleju i trzeba starać się, aby nie wpaść w poślizg, co oczywiście się nie udaje. Stopniowo oswajamy się z niecodziennym sposobem kierowania i zaczynamy zwracać większą uwagę na to, co się wokół nas dzieje. Okazuje się że można zbierać różne przedmioty, które dają nam premie na przykład w postaci gratisowej porcji paliwa. Powoli jazda okazuje się być całkiem przyjemna i stymulująca. I nagle, po kolejnym zdublowaniu przez pozostałych zawodników, odzywa się w nas instynkt walki. Zmieniają się role: z notorycznie dublowanych stajemy się notorycznie dublującymi. W końcu wkraczamy w ostatnią fazę, gdzie zaczynamy już przekraczać wąską granicę oddzielającą krótkotrwałą przyjemność i nieprzespaną noc. Taki właśnie jest ten Overdrive...

„Chociaż gołym okiem widać, że pojazdy z Overdrive nie kryją pod swoimi maskami żadnych mechanicznych rumaków czy nawet kucyków, to i tak kierowanie nimi jest niezapomnianym przeżyciem"

MESCALITO



Tym, co rzuca się w oczy przy pierwszym kontakcie z Poolem, to ładna grafika, muzyka na Sound Blastera, płynność akcji oraz daleko idący realizm. W głównym menu wybieramy standardy gry, ujednolicamy zasady (Custom 8 ball option) lub włączamy demo session. W opcji General ustalamy dźwięk, poziomy gry (Rookie - słabszy, Pro - silniejszy) i rodzaj celowania (Aiming Tool). Po „kliknięciu" myszą na Players Setup wybieramy jednego z 32 przeciwników. Możemy jeszcze zapisać oraz odtworzyć ustawienia reguł gry (Save oraz Load). Po przystąpieniu do rozgrywki (Start) ukazuje nam się stół bilardowy widziany z góry. Poruszając myszą i naciskając jej lewy przycisk ustawiamy kąt uderzenia. W podobny sposób wybieramy siłę uderzenia, którą symbolizuje czerwona kreska w prawej dolnej części ekranu. Biały krzyżyk znajdujący się nieopodal informuje nas o sposobie „podkręcenia" kulki. W odpowiednim oknie odczytujemy numer „wystrzeliwanej" bili. Strzał oddajemy naciskając prawy klawiszem myszki. Jak sami zauważycie wcale nie jest tak prosto trafić! Aby uzyskać wynik godny championa trzeba potrenować. Po nocy spędzonej przy stole (a raczej nad nim) przyznacie, że Arcade Pool wciąga i aby rozkoszować się zabawą z komputerem wcale nie trzeba uruchamiać Mortal Kombat.

PIOTR KRZYSZTOFIK

Arcade Pool
Overdrive
Team 17

Dystrybutor
Marksoft
☎ (022) 6639390, fax 6639298

Minimalna konfiguracja
386, VGA, Mysz
CD ROM

Cena
86,62 zł

„Aby przeżyć świetną przygodę i przećwiczyć swoje zdolności strategiczne, wcale nie trzeba uciekać w baśniowy świat typu Warcraft czy Dune. Historia naszej cywilizacji podsuwa wspaniałe pomysły”

Kolejny produkt geniuszy z Sierry. Caesar 2 powstał przy współpracy firmy Impressions Software, która trzy lata temu podbiła rynek pierwszą częścią opowieści o starożytnym Rzymie. Znowu znajdujesz się w świecie cezarów, rodzącej się zachodniej kultury, podbojów i spisków. Jako gubernator rzymskiej prowincji masz za zadanie do prowadzić do rozkwitu krainy, którą rządzisz. Musisz budować drogi, wodociągi, urządzenia kanalizacyjne. Jednocześnie pniesz się po szczeblach drabiny hierarchii, wywalczasz sobie wpływy na dworze cesarskim. Twoim celem jest zdobycie tytułu Cezara. Zarządzasz kolejnymi prowincjami. Zepchnięty gdzieś na krańce Imperium czuwasz nad czterema obszarami: gospodarką, rozbudową dystryktu, bezpieczeństwem i kulturą. Wypełnienie odpowiednich czynności (doprowadzenie do określonego stopnia rozwoju prowincji) premiowane jest przekazaniem Ci władzy nad kolejnym terytorium. Tutaj znowu rośniesz w siłę i dalej - aż do tronu w Rzymie! Ale wszystko to nie jest wcale łatwe. Trzeba wykazać się sprytem (typowym dla gier typu Civilization, Sim City czy Transport Tycoon) i zdolnościami koniecznymi do odpowiedniego łączenia drogami poszczególnych części krainy,

Ave Cezar!

budowania portów we właściwych miejscach, rozsądnego wydawania gotówki. Musimy też „ubijać targów” - to znaczy zjednywać sobie plebejuszy, odpowiednio wybierać podwładnych, robotników i żołnierzy.

Sterowanie grą odbywa się za pomocą rozbudowanego systemu ikon, pasków, mapek i narzędzi. Na przykład przy budowaniu infrastruktury myszką wybieramy odpowiedni obiekt, po czym klikamy w miejscu, które ma być rozbudowane. Tutaj przeglądamy też stan kasy, poziom rozwoju sztuki czy nauki itd. Ogólnie - sterowanie Caesarem 2 jest bardzo intuicyjne i o wiele łatwiejsze niż w „jedynce” Kooperacja firm przy pracy nad grą wyszła na dobre całej trójce: dla Impressions, dla Sierry i dla samego Caesara. Działania w świecie cezarów i kultury starożytnej zostały upiększone, wzbogacone o graficzne i dźwiękowe doznania. Jak zwykle jednak przy okazji gier strategicznych i przygodowych, najważniejsza jest strona treści zabawy. Caesar 2 proponuje nam rozrywkę ciekawą, wciągającą i z atrakcyjnymi urozmaiceniami. Dodając do tego przyzwoity stopień trudności, należy uznać ten produkt za świetną rozrywkę i trafioną kontynuację wyśmienitego poprzednika.

FANTOMAS

Caesar 2

Sierra

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX/33, 8 MB RAM, MYSZ, SB, SVGA

Cena

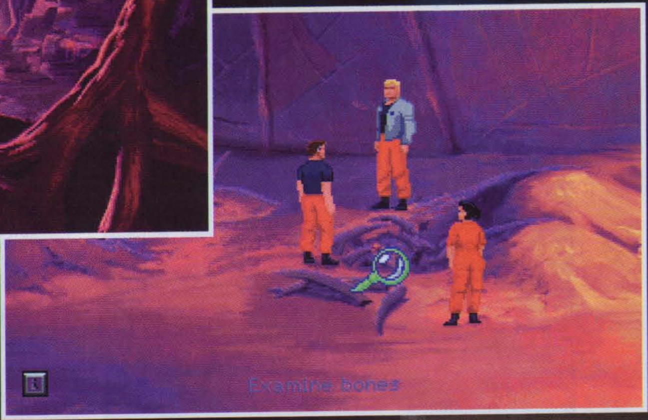
134,20 zł

Rozgrywka na asteroidzie

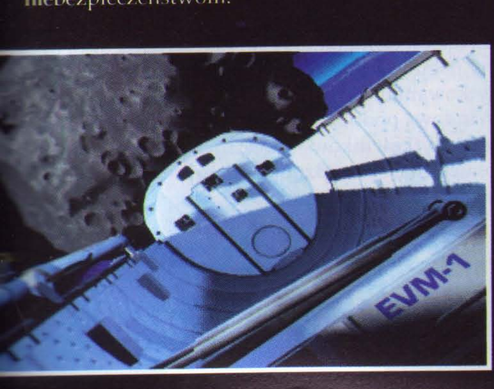
Podczas prac nad "The Dig" pewnego dnia na arenę wkroczył wielki George Lucas, który do swojego studia gier komputerowych LucasArts przywiózł z Holywood projekt scenariusza nowego filmu Spielberga.

Twórcę przygód Indiany Jonesa pewnego dnia nawiedził pomysł nakręcenia nowego, totalnie odlotowego filmu fantastyczno-naukowego. Niestety, na realizację projektu potrzebne były ogromne środki. Nikt jednak nie miał zamiaru wyrzucać do kosza planów genialnego reżysera. Projekt filmu zamienił się w projekt gry komputerowej. Akcja rozgrywa się w bliżej nieokreślonej, ale niezbyt odległej przyszłości. Załoga jednego ze statków kosmicznych dostała rozkaz zbadania wielkiego asteroidu, który zmierza w stronę Ziemi. Po wylądowaniu na powierzchni zagadkowego obiektu, kosmonauci ze zdumieniem odkryli, że jest to prawdopodobnie statek kosmiczny jakiejś nieznanej cywilizacji. Rozpoczynają się badania. Gracz nie dysponuje oczywiście wiedzą z zakresu jakiejś super-futurystycznej nauki - zdać się musi na swój zdrowy rozsądek i cierpliwość.

Oprócz Ciebie, Graczu, w akcji uczestniczy pozostała część załogi statku kosmicznego, tzn. dwie osoby: kobieta i mężczyzna. Rozpoczynasz jako straceniec - odcięty od centrali i pozbawiony środków do życia komandor. Tylko od Twojego sprytu i determinacji zależy, czy uda Ci się przeżyć wśród tych wszystkich niesamowitych okoliczności, które niesie ze sobą gra. Nic tu nie jest wspaniałe i bezproblemowe. Już na początku na statku wybucha konflikt o to, kto ma być liderem i dowódcą. Ostatecznie udaje Ci się go zażegnać. Jednak i w trakcie gry podwładni często wykazują się niesubordynacją. Tutaj ukazuje się nowatorskość „The Dig". Nigdy dotąd nie spotkałem bowiem w grach przygodowych tak silnie rozwiniętych wątków psychologicznej analizy zachowań postaci. Wędrując po wnętrzu asteroidu, Boston Low opisuje wszystko co widzi. Napotyka różne pomnieszczenia, znajduje jakieś przedmioty. Podczas swojej misji musi stawić czoła wielu niebezpieczeństwom.



"Wchodzisz do długiego tunelu, wśród wielu kryształów, świetlistych planet, migoczących mostów i poruszasz się jak w transie."



Grafika „The Dig" kojarzy mi się z poprzednimi przygodówkami LucasArts. Tym razem graficy przyłożyli się do swojej pracy jeszcze bardziej - gra obfituje w zapierające dech sekwencje i animacje. Również strona dźwiękowa zachwyca, zwłaszcza dygitalizowana i bardzo wyraźna mowa i dialogi. Interfejs użytkownika jest bardzo przejrzysty i łatwy do obsługi. W każdej chwili gry możemy użyć opcji najbardziej przydatnych zwłaszcza w przygodówkach - Save, bądź Load. Istnieje także opcja umożliwiająca wyświetlanie na ekranie mówionego tekstu oraz ustalenie prędkości zmieniania się napisów.

Myślę, że twórcy z LucasArts mają po raz kolejny powód do dumy. Ich produkt w rocznych podsumowaniach rynku gier komputerowych powinien znaleźć się w ścisłej czołówce. Ja ze swojej strony polecam „The Dig" zwłaszczcza zapalonym fanom przygodówek. Jeśli chodzi o pozostałych - zawziętych wrogów tego rodzaju rozrywek, to myślę, że zmiękną oni już po pierwszym spotkaniu z dziełem George Lucasa and Co.

MUD

The Dig

Lucas Arts

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 33MHz, 8MB RAM, VGA, CD ROM, SB, GUS

Cena

156.80 zł

SHAREWARE

W tej rubryce pragniemy prezentować naszym zdaniem najciekawsze oferty z przebogatej skarbnicy shareware. Z powodu szczupłości miejsca musimy ograniczyć się jedynie do krótkich notatek przybliżających ogólną charakterystykę przedstawianych programów. Osoby zainteresowane bliższym ich poznaniem odsyłamy do miesięcznika PC Shareware, w całości poświęconego tego typu oprogramowaniu. Tam znajdziecie Państwo znacznie obszerniejsze omówienia aplikacji zamieszczonych w niniejszej rubryce. Pod każdą notką podajemy w nawiasach numer PC Shareware, w którym dany program był opisywany. Zapraszamy do lektury.

Amy's Fun-2-3 Adventure. Najlepszym przyjacielem dziecka jest pies, a najwspanialszym psem na świecie jest Ami. Wyprawa z tym przesympatycznym pieskiem do krainy liczb jest nie tylko wspaniałą zabawą, lecz przede wszystkim sposobem na zgłębienie niezwykle trudnej i niezwykle pożytecznej sztuki liczenia. Amy's Fun udowodnił, że możliwe jest zrozumienie natury dziecka przez dorosłych programistów, co zaowocowało powstaniem rewelacyjnego programu edukacyjnego przeznaczonego dla dzieci w wieku przedszkolnym. Baśniowa atmosfera, mnóstwo kolorowych obrazków, nieustająca zabawa, prostota obsługi czynią program prawdziwym rarytasem na rynku dziecięcego oprogramowania. A zresztą, niech zadecydują dzieci!

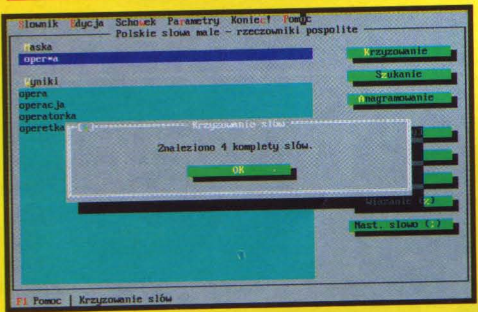
Autor: Devasoft Opłata rej: 21,95$

(PC Shareware 3/96)

Halloween Harry 1.2 „(...) Pamiętaj Jasiu, chamstwu w życiu należy przeciwstawiać się siłom i godnościom osobistom!..." - powiedział niezapomniany pan majster (Jan Kobuszewski) do swojego czeladnika. Jasiu wziął sobie do serca nauki mistrza i z ciapowatego niezguły w berecie z antenką przeistoczył się w bezwzględnego tępiciela wszelkich przejawów złego wychowania za pomocą metod siłowych. Z dawnych czasów zachował jedynie nierdzewną podkoszulkę, w której zawsze było mu do twarzy. Przybrał pseudonim Halloween Harry i wyposażony w plecak rakietowy i wysokiej klasy miotacz ognia stał się postrachem wszystkich istot, które weszły mu w paradę (definicja chama jest przecież na tyle pojemna, że można w niej zawrzeć praktycznie każdego). Jeżeli macie ochotę towarzyszyć Harry'emu w najnowszej misji sięgnijcie po grę Halloween Harry 1.2.

Autor: Subzero Software opł. 15$

(PC Shareware 1/95)



Pomocnik krzyżówkowicza. Rozwiązywanie zadań szaradziarskich jest wspaniałym treningiem dla szarych komórek. Godziny spędzone nad krzyżówką procentują w codziennym życiu, czyniąc nas bardziej błyskotliwymi i poszerzając nasze horyzonty. Wszystko byłoby wspaniale, gdyby nie frustracja pojawiająca się, gdy nie możemy za żadne skarby jakiejś krzyżówki rozwiązać. No cóż, nie sposób być ekspertem w każdej dziedzinie. W razie napotkania trudności przy rozwiązywaniu krzyżówki radzę sięgnąć po Pomocnika krzyżówkowicza - program wspomagający „rozkosze łamania głowy", zawierający ogromny - liczący ponad 75 tysięcy haseł słownik oraz funkcje pozwalające wyszukiwać w nim brakujące określenia na podstawie znanych liter. Dodatkowo możemy łatwo tworzyć anagramy czyli słowa zbudowane z tych samych liter, lecz ułożonych w innej kolejności.

Autor : Piotr Czcionkowski opł: 15 zł.

(PCShareware 3/95)

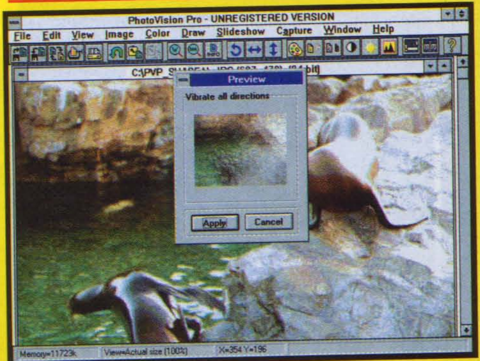
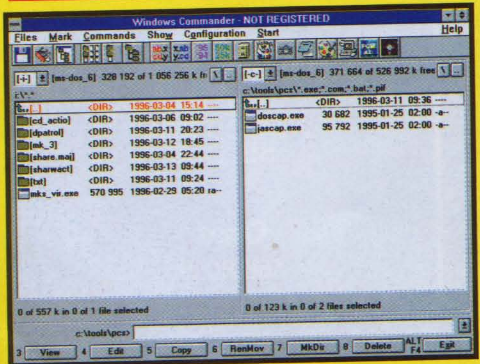


Photo Vision Pro 1.1. Profesjonalne programy do obróbki zdjęć są zazwyczaj bardzo drogie, co za tym idzie, przeciętny użytkownik nie może sobie na nie pozwolić. Na szczęście możemy skorzystać z oferty, jaką stawia nam rynek shareware i niewielkim kosztem wejść w posiadanie aplikacji posiadających możliwości wystarczające do większości amatorskich i półprofesjonalnych zastosowań. Jednym z najlepszych tego typu programów do przetwarzania obrazu jest Photo Vision. W odróżnieniu od komercyjnych produktów takich jak Photo Shop (chyba najlepszy program dostępny na PC) nie ma zbyt wygórowanych wymagań sprzętowych; możemy go uruchomić już na komputerze wyposażonym w procesor 386 i 4 MB pamięci RAM. Polecamy wszystkim osobom pragnącym poznać tajniki retuszowania rzeczywistości.

Autor: Software Vision Corporation opł. 59$

(PC Shareware 3/96)



Windows Commander. Przyzwyczajenie jest drugą naturą człowieka. Większość użytkowników komputerów klasy PC przyzwyczaiło się do pracy z Norton Commanderem - nakładką na system operacyjny DOS, której olbrzymia popularność jest w pełni uzasadniona. Można zaryzykować stwierdzenie, że bez Nortona jakakolwiek próba użytkowania PC-ta łączyłaby się z udręką zniechęcającą do dalszych działań. W środowisku Windows podobną rolę pełni Menedżer plików lecz praktyka wykazuje, że jest on akceptowany przez użytkowników w znacznie mniejszym stopniu niż Norton. Dlatego pojawił się pomysł przeniesienia sprawdzonego pomysłu w nowe, okienkowe otoczenie, a jego ucieleśnieniem jest właśnie Windows Commander. Moim zdaniem przeszczep przyjął się znakomicie.

Autor: Christian Ghisler opł. 25$

(PC Shareware 1/95)

SCENA KOMPUTEROWA

Jeżeli po raz kolejny odwracasz się od komputera z uczuciem, że gry to już dla ciebie za mało, chcesz pokazać że stać cię na coś więcej, udowodnić że możesz być lepszy od innych, to „scena komputerowa" jest miejscem właśnie dla Ciebie.

Jest to elitarna nieformalna organizacja młodych ludzi zajmująca się programowaniem, grafiką, muzyką na poziomie prawie profesjonalnym.. Celowo użyłem słowa „prawie", ponieważ profesjonalizm kojarzy się zazwyczaj z dużymi pieniędzmi.,Natomiast motorami działania ludzi "sceny" są sława i chęć rywalizacji, pieniądze oczywiście są także, lecz w wymiarze symbolu - nagrody, upragnionego pierwszego miejsca. Aktualnie zachodnie imprezy organizowane są z takim rozmachem, że nagrody rzędu paru tysięcy dolarów za pierwsze miejsce przestają mieć tylko symboliczne znaczenie, lecz mogą się stać źródłem poważnych dochodów, co w opinii wielu ludzi powoduje narastającą niezdrową rywalizację.

Łyk historii

Prekursorami "sceny" byli sąsiedzi z północy, szczególnie z Finlandii, gdzie połączeniem ze światem była sieć komputerowa Internet, za pośrednictwem której użytkownicy wymieniali swoje doświadczenia i tworzyli grupy. Problematyczne jest ustalenie konkretnej daty powstania pierwszych takich grup, ale można przyjąć że były to lata 1990/91. Jednym z pierwszych poważniejszych prac było demo "Cronologia" grupy Cascada.
W roku 1992 w wakacyjnej skandynawskiej scenerii odbyło się inauguracyjne międzynarodowe party "Assembly 92", na którym demo "Unreal" grupy Future Crew przyćmiło prace pozostałych uczestników. Rok później na "Assembly 93" sytuacja powtórzyła się, "Second Reality" zdobyło pierwsze miejsce, a grupa Future Crew zajęła czołowe miejsca we wszystkich kategoriach. Dominacja Future Crew skończyła się na następnym party, gdy grupa Complex zaszokowała publiczność wirtualną rzeczywistością w "Dope". Obecnie na piedestale sławy znajduje się grupa Nooon, która na ostatnim Assembly zwyciężyła demem "Stars". W Polsce za datę rozpoczęcia ruchu komputerowego PC-tów można uważać początek roku 1995, kiedy grupa Adrar Design zorganizowała w Ostrowcu Świętokrzyskim pierwsze party nazwane "Próba Generalna", na które przybyła większość grup komputerowych. Imprezę tą można zaliczyć jako pierwszą dobrze przygotowaną i udaną w przeciwieństwie do poprzednich prób m. in. w Poznaniu gdzie interweniowała policja. Kolejny zlot odbył się w lipcu 1995 w Bydgoszczy przygotowany przez grupę Dark Legions, pomimo że poziom organizacyjny był znacznie niższy, na zlocie pojawiła jeszcze większa grupa osób, po czym można sądzić że "ruch scenowy" w Polsce zaczął się dynamicznie rozwijać.

Aktualności czyli „Próba Generalna II"

Pod koniec 1995 roku grupa Adrar Design zapowiedziała drugą część „Próby Generalnej" Planowany termin - koniec stycznia '96 - pokrył się jednak z trwającymi w tym czasie na uczelnich sesjami egzaminacyjnymi, dlatego wystawiono znacznie mniej prac niż się spodziewano. W party wzięło udział około dwustu uczestników. Oto konkurencje jakie mieliśmy przyjemność podziwiać:

Demo Compo - najważniejsza z wszystkich konkurencji, albowiem wymaga połączenia twórczości wszystkich członków grupy. Jest to multimedialna prezentacja odznaczająca się niebanalnym pomysłem, piękną grafiką i doskonale schynchronizowaną muzyką. To, co twórcy gier komputerowych nagrywają w postaci paruset megabajtowych animacji na płytach CD, scenowcy tworzą w (real-time), to znaczy w czasie rzeczywistym, i ich prace mają znikomą objętość, gdyż jednym z warunków dopuszczenia dema do konkursu jest limit wielkości który wynosił na „GP II" 5 megabajtów.Przy czym średni czas przygotowania dema trwa od paru miesięcy do roku. W tej konkurencji prym wiódł „Disgust" grupy Camorra, w którym dynamizm i zgranie z muzyką biło na głowę pozostałe dema.

Intro Compo - druga co do ważności konkurencja opiera się na zasadach, co powyższa, z tym tylko, że prezentowane projekty nie mogą przekraczać 64 kilobajtów.

4KB Intro Compo - Wyzwanie dla koderów. Objętość programów nie może przekroczyć 4 kilobajtów! Pisanie tego typu programów wymaga perfekcyjnej znajomości asemblera, każda procedura jest pisana tak, aby zaoszczędzić każdy bajt - przecież 4000 bajtów to rząd wielkości pamięci przeciętnego kalkulatora. W tej konkurencji programiści często stosują zaawansowane narzędzia matematyczne, takie jak np. fraktale (klasycznym przekładem jest tło znajdujące się na tej stronie).

GFX Compo - konkurencja graficzna, pole popisu dla cybermalarzy, prezentowane prace muszą być wykonane samodzielnie tylko na komputerze. Skanowanie, czy inne sposoby ułatwiania sobie życia powodują natychmiastową dyskwalifikację.

Raytracing Compo - Raytracing to forma wizualizacji scen opartych na obiektach wektorowych wykonanych w specjalistycznych programach takich jak 3D Studio.
MSX Compo - W tym momencie na „Próbie Generalnej" sala zamieniła się w filharmonię z repertuarem o maksymalnej rozpiętości, od łagodnych dźwięków skrzypiec i wspaniałego brzmienia fortepianu, aż do ponad studecybelowego rytmu muzyki techno w najostrzejszym gatunku.

Imprezie towarzyszyło wiele konkurencji dodatkowych z których wyróżniało się Doom Compo. Chętnych do gry było wielu, potyczki w cyberprzestrzeni trwały wiele godzin, zanim zdołano wybrać najlepszego.

Jeżeli potrafisz pisać programy, posiadasz talent artystyczny, głowa pęka w szwach od pomysłów i spodobało ci się to, co przeczytałeś, spróbuj! Nie musisz posiadać wszystkich zalet (od czego są przyjaciele), najważniejsze są dobre chęci. Na początku jest to świetna zabawa, poźniej dzięki wiedzy jaką zdobędziesz przy pisaniu programów, znacznie ułatwi start w pisaniu poważniejszych tematów, takich jak systemy operacyjne, czy też gry komputerowe. To nie są tylko obietnice. Future Crew pracuje aktualnie nad procesorem "Pyramid 3D". Renaissance przy współpracy z firmą Epic Megagames wydało grę "Zone 666", a amerykańska firma Scavenger ściągnęła do stanów grupę Triton obecnie pracującą nad grą "Into the Shadow", która ma szansę stać się sensacją na miarę "Dooma". To tylko przykłady, jedne z wielu. Jeżeli uważasz że to wszystki to tylko strata czasu, to bez najmniejszych oporów złap za "dżoja" i zagraj sobie w kolejną grę.

MADBRUSH

Wszystkich "scenowców" zainteresowanych pisaniem proszę o przysłanie artykułów na adres redakcji z dopiskiem "PC scena".

Prace z party "Próba Generalna" zostały zamieszczone na kompakcie.

Pierwszym etapem konstruowania wymarzonego komputera klasy multimedialnej jest oczywiście zakup karty muzycznej. O tym, jak bardzo przydaje się taki dodatek wie każdy, kto choć raz spróbował poszerzyć percepcję bodźców o informacje dźwiękowe podczas zabawy z dowolną grą. Najbardziej banalna z banalnych, potrafi wciągnąć, jeśli zaangażujemy dodatkowo zmysł słuchu.

przetwarzania dźwięku - odwrócenie (odsłuchiwanie dźwięków od tyłu) i zwalnianie to tylko najprostsze z możliwych. Innych musimy poszukać w specjalistycznym oprogramowaniu, którego na rynku nie brakuje.

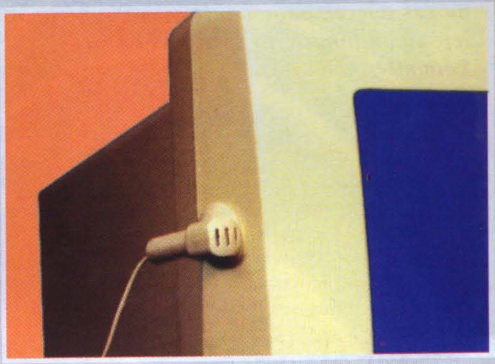
Multimedialne dodatki do Peceta

Na tym jednak nie kończą się możliwości zastosowania kart audiofonicznych. Poza radosnym „giercowaniem" istnieje jeszcze cały świat poczynań muzycznych, który może zostać odkryty za sprawą twojego peceta. Przede wszystkim mam na myśli tworzenie własnej muzyki, profesjonalne przetwarzanie i rejestrację dźwięku, jak również chałupniczy wyrób dźwięków disco-polo, zależnie od gustów i umiejętności. Do tego przeznaczone są oczywiście odpowiednie programy, z których każdy użytkownik komputera może wybrać coś dla siebie. Szczególnie dużą liczbę implementacji różnego rodzaju sekwencerów obserwuje się w środowisku Windows. Tam też większość najnowszych klonów Soundblastera osiąga pułap 16 bitów. Jest to nie lada gratka, ponieważ otrzymujemy tym samym kompaktową jakość dźwięku - radującą uszy nawet najbardziej opornego melomana. Kolejną porcję multimedialnej rozrywki możemy sobie dostarczyć wydając „parę" złotych na płytę CD z komputerową encyklopedią (np. Encarta). Dla osób nie obeznanych z tego typu oprogramowaniem pierwszy kontakt będzie niemałym szokiem.

Model CPT-2GX

Oprócz karty muzycznej, do obsługi niektórych programów i naprawdę pełnego wykorzystania możliwości komputera niezbędne jest posiadanie gadżetu zwanego mikrofonem. Chciałbym zaproponować Wam mikrofony firmy Target: bardzo dobry, sprzedawany po przyzwoitej cenie, idealny do półprofesjonalnych zastosowań komputerowych. Dostępne są dwa rodzaje mikrofonów tej marki, zasadniczo różniące się głównie wyglądem. Model CPT-2GX to wersja flagowa. Po rozpakowaniu z szykownego pudełka, nasz mikrofon składamy z kilku plastikowych części: pałąk wsuwamy w konstrukcję podstawki, zachowującej ten sam biurowy fason. Pałąk jest ruchomy, mikrofon możemy więc ustawić w dowolnej pozycji względem źródła dźwięku. Optymalna odległość to około 15-20 centymetrów. Mikrofon jest elegancki i nowoczesny, co ważniejsze jednak - jest niezawodny w praktyce. Pasmo przenoszenia dźwięków to 50-12500 Mhz wystarczające w zupełności do nagrywania głosu ludzkiego i muzyki. Drugim modelem firmy Target jest mikrofon oznaczony jako CPT-3GX. Pod względem parametrów technicznych jest taki sam jak poprzednio opisywany, o ile jednak jego starszy brat miał charakter wybitnie stacjonarny, 3GX to przenośny mikrofon, który możemy umieścić praktycznie w każdym miejscu. Ma on długość 4 cm i właśnie tyle jest potrzebne do jego zainstalowania. Przypinamy go bezpośrednio na przykład do swojego kołnierza, lub do powierzchni gładkiej (komputera, monitora) za pomocą plastikowej przyssawki. Na tej metodzie można polegać.

Mikrofon przydaje się w wielu sytuacjach. Każdy zna zapewne ikonę Rejestratora pod Windows. Jest to uproszczony programik do nagrywania dźwięku pochodzącego z mikrofonu. Jego obsługa jest bardzo prosta - po uruchomieniu naciskamy ikonę z mikrofonem i pakujemy do komputera wszystko co nam przyjdzie do głowy: wokale, grę na gitarze itp. Następnie naciskamy Stop i dźwięk zostaje zarejestrowany na dysku twardym pod postacią pliku z rozszerzeniem WAV. Jakość nagranego dźwięku zależy od trzech elementów : naszych umiejętności muzycznych, parametrów mikrofonu i możliwości karty muzycznej. Po skończonym nagraniu możemy się przekonać, jak wypadliśmy. Dźwięk nagrany jest w postaci cyfrowej, co oznacza, że przegrywanie i jakiekolwiek obróbki nie wypływają na jego jakość i trwałość (w odróżnieniu od analogowej kasety magnetofonowej). Z tak przygotowaną próbką możemy się pobawić się na wiele sposobów. W rejestratorze mamy kilka opcji



Model CPT-3GX

Kolejnym ciekawym i coraz bardziej praktycznym zastosowaniem mikrofonu jest sterowanie komputera ludzkim głosem. W systemie Windows istnieje wiele programów służących do tego. Wśród nich wyróżnia się INI3. Pierwszy etap polega na nauce komputera naszego głosu. Wybranym sekwencjom klawiszy i poleceniom przypisujemy odpowiednie komendy głosowe: dwukrotnie powtarzamy kluczowe słowa, a komputer je zanalizuje i zapamięta. Co ciekawe to samo słowo powiedziane przez różne osoby, posiadające odmienne brzemienia głosu będzie zupełnie inaczej rozpoznawane przez komputer. (Daje to możliwość zabezpieczania informacji hasłem głosowym!). Po zarejestrowaniu w pamięci wystarczy, że powiemy dane słowo do mikrofonu, a INI3 je rozpozna i uruchomi przypisaną do niego funkcję na przykład: Open, Save, Format, Word 6.0....Fenomenalne, prawda? Jako ostatni dowód, jak bardzo praktyczne jest wykorzystanie mikrofonu, podam przykład polskiego programu do nauki języka angielskiego Euro+. Moim zdaniem jest to produkt znacznie wyróżniający się z oferty różnych firm (o powadze przedsięwzięcia świadczą 3 płyty CD objętości). Bezbłędna wymowa lektorów uzupełniana jest realistycznymi sekwencjami video. Oprócz biernego odtwarzania angielskich słów i zwrotów dano nam możliwość konfrontacji naszej angielszczyzny ze wzorcem. W tym celu nagrywamy się za pomocą mikrofonu, a następnie porównujemy to z wersją oryginalną. Aby dopełnić wygląd i funkcjonalność naszego multimedialnego

Model CD-87

systemu powinniśmy się koniecznie postarać o odpowiednie urządzenie odtwarzające dźwięki pochodzące z karty muzycznej. Standardowym zakupem są głośniki. Typowy (tani) głośnik tylko odtwarza to co dostaje z karty, a trzeba powiedzieć, że dostaje niewiele, jeśli chodzi o moc muzyki. Natomiast głośniki aktywne (znacznie droższe) posiadają wbudowany wzmacniacz oraz często różne „poprawiacze" odsłuchu: megabasy, dźwięki przestrzenne itp. Dla głośników aktywnych niezbędne jest zastosowanie zewnętrznego źródła prądu. Inną opcją jest podłączenie do wyjścia karty muzycznej słuchawek. Szczególnie przydają się gdy chcemy dać więcej czadu w późnych godzinach nocnych. Jakość muzyki ze słuchawek jest lepsza niż z głośników: efekty stereo i dźwięku 3D są naturalne i plastyczne. Również i na tym polu firma Target ma wiele do zaproponowania. Jego słuchawki noszące numer CD-87 są doskonałym uzupełnieniem mikrofonu.

Słuchawki Target posiadają szerokie pasmo przenoszenia 20-18000 HZ, co wystarcza do odtwarzania dźwięków zapisanych w formacie 44kHZ. Ich moc to 100mw. Podobnie jak w przypadku mikrofonów, słuchawki są bardzo estetycznie wykonane. Ich pałąk jest wygodny i podlega skokowej regulacji. Są one połączone z kartą muzyczną za pomocą jednego przewodu, przez co zapomina się, że takowy w ogóle istnieje. Polecam zakup zestawu składającego się ze słuchawek i mikrofonu Target. Ta niewielka inwestycja z pewnością będzie w przyszłości procentowała.

LANCE

Typ urządzenia	Mikrofon CPT-3GX	Mikrofon CPT-2GX	Słuchawki CD-87
Poziom szumów	34 dB	34 dB	25 dB
Pasmo przenoszenia	50-12500 HZ	50-12500 HZ	20-18000HZ
Czułość	-52 dB +3dB	-52 dB +3dB	101 dB
Cena	15 zł	25 zł	25 zł
Impedancja	2K OHM	2K OHM	32 OHM

PC radio

Potrzeba miniaturyzacji pchnęła ludzi do wyczyniania niesamowitych rzeczy pod obiektywem mikroskopu, ale w efekcie opłaciło się. Ukuło się nawet powiedzenie, że małe jest piękne. Po stworzeniu komputera (mam na myśli te komputery, które mieszczą się w M4) odkryto drugą palącą potrzebę cywilizacji - integrację komputera ze światem zewnętrznym i integrację człowieka z komputerem (w celu integracji świata zewnętrznego z człowiekiem). Do dziś specjaliści od marketingu starają się

Model QS-822

nas przekonać, że komputer nie powinien się niczym różnić od bożonarodzeniowej choinki. Powiem szczerze, od momentu, gdy zainstalowałem w moim komputerze moduł zwany PC radiem, brakuje mi już tylko wodotrysku i wycieraczek na monitorze. PC radio jest małe i .. piękne. Nic dziwnego zresztą, jeśli wziąć pod uwagę markę producenta - firmę QuickShot, znaną skądinąd każdemu posiadaczowi ośmiobitowego komputera. Gabarytowo radio jest nieco mniejsze od stacji dysków 1.2, ale o niebo poręczniejsze. Zaopatrzone w przyssawki może zostać umieszczone na monitorze, lub komputerze, i w każdej chwili z niego zdjęte. Od strony technicznej jest to monofoniczny odbiornik FM z auto skanerem stacji radiowych. Do obsługi radia służą dwa pokaźne przyciski. Jeden z nich powoduje wykasowanie pamięci radia do częstotliwości 88 MHZ (punkt startowy). Drugi z przycisków wyszukuje najbliższą danemu ustawieniu stację w stronę rosnących kanałów tak, jakbyśmy kręcili pokrętłem radia w prawą stronę, jednocześnie nasłuchując Eski w eterze. Z tą małą różnicą, że PC radio wyręcza nas w wyszukiwaniu stacji i zawsze zakotwicza na właściwym kanale, wystarczy tylko raz kliknąć na prawym przycisku.

Zakres radia to 88 - 108 MHZ. Po kilkakrotnym przeklikaniu i dojściu do górnej granicy, musimy zresetować pamięć radia lewym przyciskiem do 88 Mhz i możemy zaczynać zabawę od nowa. Radio posiada wewnętrzną pamięć aktualnie okupowanej stacji dlatego wyłączenie komputera nie spowoduje usunięcia naszego ustawienia. Jedynym wymaganiem jest zasilanie radia z dwóch baterii-paluszków, lub z zewnętrznego zasilacza 6 V. PC radio zaprojektowano zgodnie z trendem upraszczająco - minimalizującym co oznacza, że nie znajdziemy w nim zbędnych dodatków. Twórcy wyszli z założenia, że każdy szanujący się posiadacz komputera ma również kartę muzyczną, a jeśli ma kartę to musi mieć też głośniki (lub inny sprzęt odtwarzający). Nasze radio korzysta z nich w bardzo bezpośredni sposób - wyjście Spk-out z karty muzycznej włączamy w obieg radia, zaś nasze głośniki przepinamy do tego ostatniego. Aby uniemożliwić jakiekolwiek niezgodności (kiedy na przykład karta i radio chcą się produkować w tym samym czasie), zaopatrzono nasz moduł w dodatkowy przycisk Multimedia/Radio. Przełączenie na Multimedia wprowadza radio w stan uśpienia i zmniejszonego poboru mocy (oczywiście przy zachowaniu pamięci stacji) zaś powrót do słuchania ulubionej audycji następuje po ustawieniu przełącznika w pozycji Radio. Można się zapytać o sens zaopatrzenia naszego komputera w PC radio, jeśli można pójść do pierwszego lepszego sklepu, kupić i postawić na biurku radio tranzystorowe. Argumentów „za" jest co najmniej kilka. Po pierwsze PC radio jest naprawdę małe i do tego zajmuje przestrzeń zazwyczaj niewykorzystywaną (na monitorze). Unikamy również niepotrzebnego zwielokrotnienia liczby głośników w miejscu pracy. Po drugie jest to niewielki wydatek, który naszej kieszeni nie obciąży w znaczący sposób. Po trzecie i chyba najważniejsze PC radio jest sprzętem praktycznym i wygodnym. Nie musimy używać pokrętła strojenia, gdyż radio jest w pełni zautomatyzowane.

PIOTR

Sprzęt do testów dostarczyła firma ARWAL 45-776 Opole, ul. Wyszomirskiego 1 tel./fax (077) 746 443

Zezem zza klawiatury

Z EKOLOGIĄ NA TY

Jest sobota wieczór. Przyćmione światło, pomruk wentylatora (a może dysku?), blask monitora... (no, no, tekst prawie jak początek romansu) - krótko mówiąc pracujący komputer. Do tego niezły edytor tekstów (legalny!) ze słownikiem synonimów i ortograficznym, więc pomyślałem sobie, że napiszę list do redakcji. A może artykuł. A co. Mamy wolność słowa i prasy czy nie? Pisać przecież umiem. Tylko o czym by tu ... No, najgorszy jest początek, dalej już pójdzie łatwo.

Nigdy, drogi Czytelniku, nie miałeś takich pokus? Miałeś? Tylko stary problem - gdzie znaleźć początek? Oto konkretna rada: weź do ręki dowolne pismo (niekoniecznie to, które czytasz), wybierz dowolny artykuł i zacznij pisać zaczynając np. tak:...

Jestem oburzony stwierdzeniami zawartymi w ... lub tak: W pełni podzielam tezy przedstawione w albo nawet tak: Z uwagą przeczytałem ... Z moich doświadczeń wynika..., albo jeszcze inaczej, według własnego uznania.

Zauważ, że wcale nie musisz czytać danego artykułu. Przejżyj go tylko i wybierz fragment, który wpadnie ci w oko. Gwarantuję, że redakcja pisma, do której wyślesz swoje dzieło, zechce go wydrukować. Że w rubryce listy? No coż, iluż milionerów zaczynało od posady gońca?

Polecam pisma „komputerowe". Ileż tu miejsca do popisu! Ileż różnorodnych tematów i treści! Porady, opisy, debaty („Zezem zza klawiatury", sic!), przykłady, cenniki, opinie ... Można włączyć się w ten nurt bez większych problemów pisząc (podaję w kolejności stopni trudności):

a) poprosić o poradę (Jak z 486DX2 zrobić Amigę)

b) skrytykować opis programu (przecież to samo można wykonać operacją ...)

c) napisać opis programu (Sam na sam z ...)

d) wytknąć błąd w opublikowanym programie (np. liczącym sumę dwóch liczb jednocyfrowych)

e) napisać program (Szybkie obliczanie iloczynu dwóch liczb dwucyfrowych z użyciem bibliotek DLL)

Nie zaszkodzi użyć kilku terminów fachowych. Niezastąpiony okaże się tu słownik synonimów albo jeszcze lepiej tezaurus. Wybierzemy sobie kilka ładnych słów i już! Ortografią także się nie przejmujmy - po napisaniu tekstu lub nawet w trakcie można przecież włączyć słownik ortograficzny. Czyli - ręce na klawiaturę, szeroko otwarta głowa i niech płyną myśli swobodne ...

Jeśli ktoś jeszcze nie zorientował się, że kpię, to najwyższy czas. Wiadomo nie od dziś, że grafomanów nie brakuje. Podobno gdyby posadzić stado małp i dać im klawiaturę, to waląc w klawisze jak popadnie kiedyś napisałyby powieść (tak twierdzą ci od rachunku prawdopodobieństwa). Natomiast Ty, drogi Czytelniku, zanim dołączysz do grona radosnych twórców, pomyśl, czy faktycznie masz coś do powiedzenia. Potem wspomnij, że nawet najlepsza maszyna do pisania nie stworzy pisarza (to nie moje). A jak już napiszesz, to przed wydrukowaniem daj komuś do przeczytania. Dlaczego przed wydrukowaniem? Z powodów ekologicznych - mam nadzieję, że w ten sposób zaoszczędzimy kilka hektarów drzew. Jeśli opinię niezłe uzyskasz z dwóch niezależnych źródeł, możesz zaryzykować wysłanie tekstu do redakcji. Może wydrukują.

Chrońmy przyrodę. Publikujmy w Internecie. Tam nie używamy papieru, a i grono czytelników dobrane i wybrane. Nadal jednakże możemy napotkać na stary jak świat problem sformułowany w prawie nauczania języków: Jeżeli Iksiński nie ma nic do powiedzenia i nauczy się francuskiego, to Iksiński nie będzie miał nic do powiedzenia po francusku (to też nie moje). Sporo ludzi, choć w tym przypadku przynależność do homo sapiens jest problematyczna, poszerza w braku tematów do rozmowy swoje wypowiedzi dość krzywym słowem na k - ale pisać tego raczej nie wypada. No to co? Nie pisać? Pisać. Ale niekoniecznie od razu wysyłać pocztą (polską lub elektroniczną). To tyle na dziś.

WASZ WITEK

Wszelkie przedstawione tu myśli i poglądy niekoniecznie odzwierciedlają rzeczywiste myśli i poglądy autora (czyli moje). Jeżeli w tekście wykorzystano cytat z kogoś lub czegoś, to nieświadomie i z góry przepraszam za naruszenie praw autorskich.

P.S. Ogłaszam konkurs bez nagród dla komputerowców. Odpowiedzcie, czy:
- ang. directory to katalog czy kartoteka?
- ang. line to linia czy wiersz?

A może jeszcze coś innego ?

Masakra w parku

Działalność organizacji mafijno-podobnych na terenach dawnych państw komunistycznych jest świetnym tematem dla twórców bestsellerów książkowych, artykułów prasowych i filmów.

Wystarczy wspomnieć słynne Psy Pasikowskiego. W poszukiwaniu polskiej, rosyjskiej, ukraińskiej czy jakiej tam jeszcze wersji cosa-nostry wyruszyli także twórcy gier komputerowych.

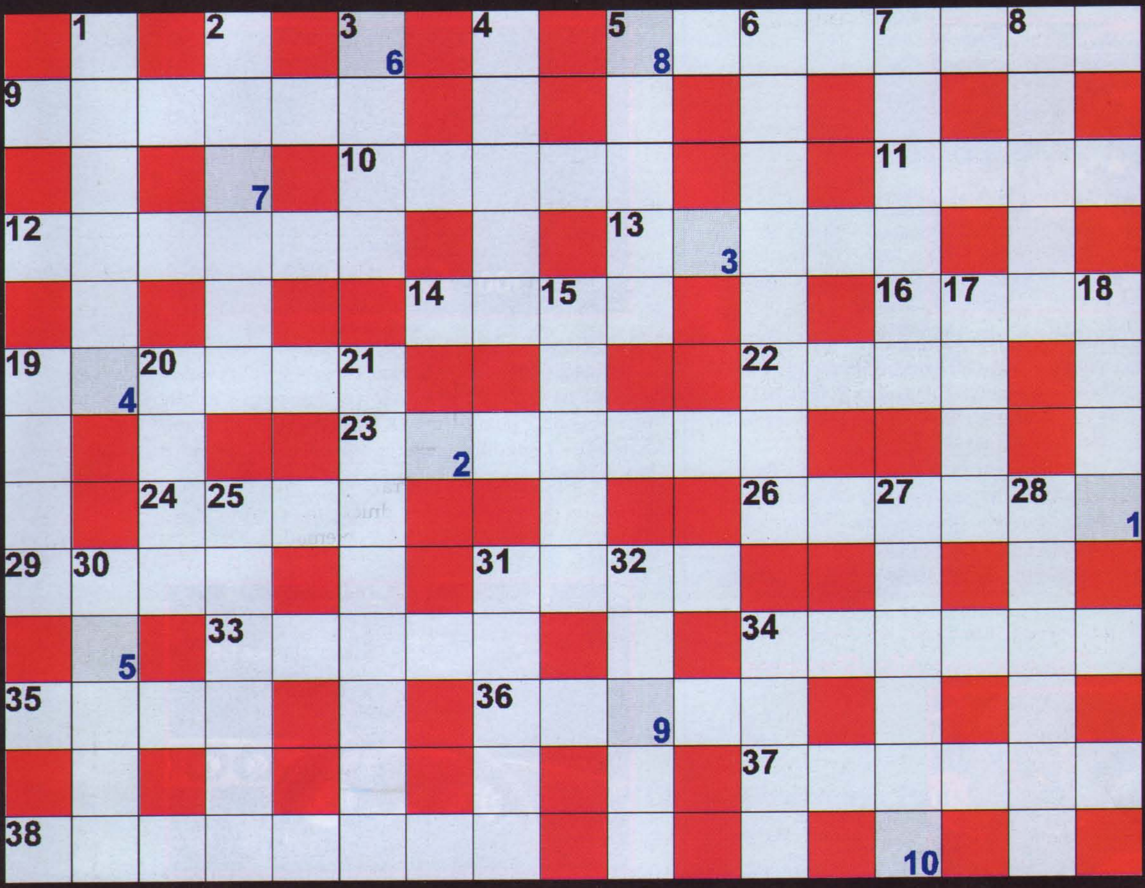
"Kto zdobędzie Lenina FRS3? Mały czy też Matka Teresa, Czarny Płaszcz i Krwawy Quebell? Ruszaj, mistrzu, pogromco Woo-Doo-UPala"

Prawo Krwi to opowieść o ekspansji zbrodniczych organizacji w walce o wpływy, władzę, pieniądze. Mafia działa w Chinach, USA, Włoszech. Tysiące ofiar mordowanych

w okrutny sposób, handel narkotykami, pranie brudnych pieniędzy, przemyt technologii nukleranej. Cały świat jest w niebezpieczeństwie...Rządy poszczególnych państw przygotowują program walki z plagą. Powołują specjalne oddziały policyjne. Prawo Krwi przedstawia jedną z akcji polskiej grupy antyterrorystycznej Grom - przechwycenie radioaktywnej przesyłki. W grze jako obrońca prawa musisz stawić czoła mordercom i okrutnym przemytnikom i odnaleźć głowicę nuklearną. Twoja wojna prowadzona jest w stylu Mortal Kombat - odbywasz krawe pojedynki. Walczysz z ludźmi szkolonymi w najlepszych szkołach walki, doświadczonymi na froncie w Afganistanie. Kopanina w parku przerywana jest odprawami, krótkimi scenkami strzelanin w stylu Dooma i pościgiem samochodowym. Prawo Krwi to kawał dobrej roboty. Wzbogacone jest o niezłą grafikę i sugestywne ozdobniki dźwiękowe. Twórcy zadbali też o odpowiednią oprawę i klimat publicystyczny dający grze posmak realizmu i uczestniczenia w autentycznych wydarzeniach. Kolejny raz jesteśmy świadkami, jak nasz przemysł gier komputerowych dogania zachodnich gigantów.

MARIUSZ

Krzyżówka



Pionowo:

1. materiał budowlany
2. wełniany, może być golf
3. zabożeństwo
4. antonim zła
5. wyścigi dwulatków
6. stworzenie (brzydkie)
7. działo
8. dziura
15. sklejka
17. tamuje krew
18. piorun
19. durszlak
20. wojskowy rów
21. małżeński pierścionek
25. poplątane włókna lnu lub konopi
27. nie atak
28. odmienność
30. sucha trawa
31. pokerowy . . .

Poziomo:

5. urzędnik o nieograniczonej władzy w starożytnym Rzymie
9. informacyjny bądź do kawy
10. zagarnięcie
11. ptak śmieszka
12. np. w śliwce
13. kłamstwo
14. np. waniliowe, truskawkowe
16. bazar
19. poprawka w bilansie
22. skwar
24. mierzony w omach
26. list bez podpisu
29. choroba zakaźna
31. pensja aktora
33. stare kocisko
34. niejedna w książce
35. zakazany temat
36. plakat
37. zaufanie
38. przedrostek

Rozwiązaniem krzyżówki jest hasło składające się z liter oznaczonych cyframi od 1 do 10

Rozwiązania prosimy nadsyłać na adres redakcji wyłącznie na kartkach pocztowych zamieszczonych we wkładce

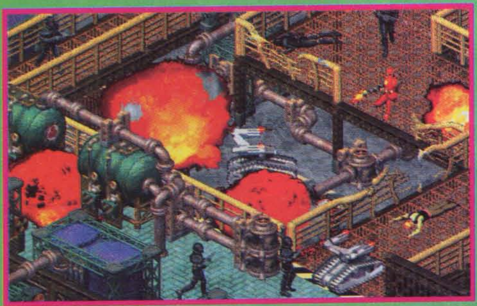
Wygraj 2 x speed CD-ROM

Tipsomania

Mortal Kombat 3

Kody z Instrukcji nie mówią za wiele. Można sobie pomóc uderzając w odpowiednie klawisze bardzo szybko - 101-000 - uzdrowienie gracza 1, 000-101 osłabienie gracza 1; 202-000 - uzdrowienie gracza 2, 000-202 - osłabienie go; 972-279 - odłączenie czasómierza; 985-125 - super wojownik; 688-422 - walka w ciemnościach; 460-460 - super walka; 969-141 - zwycięzca walczy z Motaro; 769-342 - zwycięzca walczy z Noob Sailbot; 033-564 - zwycięzca walczy z Shao Kahn. Po wpisaniu przy stracie gry MK3 666 1000000 można wcielić się w Smoke'a, Shao Kahna i Motaro. Po MK3 można też wpisać inne liczby: 8888 - wydłuża postaci, 1111 - skraca je, 831 - postaci są niewyraźne, 8000 - szybka rozgrywka, 603015 - wolna rozgrywka.

Crusader: No Remorse



Po wpisaniu w trakcie gry JASSICA 16 uaktywniasz specjalne opcje: F10 daje pełne uzbrojenie, amunicję, energię, klucze, itd, Ctrl + F10 to niewidzialność. Można też zmienić stopień trudności (CRUSADER - SKILL plus odpowiedni numer poziomu) i wybrać misję (CRUSADER - WARP plus numer misji).

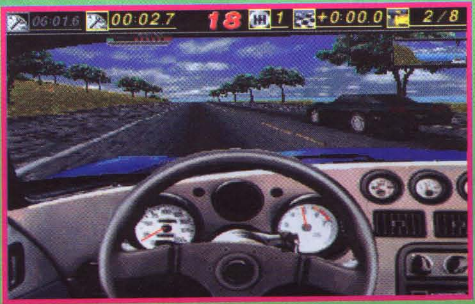
Terminal Velocity

Po wklepaniu TRIGODS otrzymujemy niewidzialność, dodatkowe uzbrojenie - wpisując MANIACS, pełną osłonę uzyskujemy dzięki TRISHLD. Na następny poziom przenosi nas TRINEXT. Wykańczająca prędkość (terminal velocity) pojawia się dzięki TRIBURN.

Witchaven

Podczas wchodzenia do gry po wciśnięciu Backspace uaktywnia się następujące kody, które w grze można wykorzystać: WANGO - polepsza naszą kondycję życiową, daje nam kompletną osłonę i przenosi na 7 poziom; SCOOTER - dostarcza broni, czarów i dzid; MOMMY - z każdego rodzaju czarów otrzymujesz po dziewięć „ładunków".

The Need for Speed



Podczas podawania swojego imienia wpisz: EAC RALY, a nawierzchnia drogi, po której jedziesz zamieni się w żwirową; EAC WARP - zwiększa do maksimum tempo gry; a EAC POWER daje Ci super samochód.

Heretic

Kody aktywne podczas gry: KITTY - poruszanie się między poziomami, RAVMAP - podczas edycji mapy pokazuje całą mapę oraz czyhające stwory, SKEL - wszystkie klucze, RAMBO - maksymalne uzbrojenie, PONCE - 100% życia, GIMME - umożliwia użycie poszczególnych bajerów (a - Pierścień Niewidzialności, b - Kula Cienia, c - lampa kwarcowa, purpurowa buteleczka dająca siedem ogniw życia, e - Księga Mocy, f - pochodnia, g - Starożytna Bomba, h - Zarodek Przemienienia (Morph Ovum) (sam możesz stać się na krótko kurczakiem, gdy wpiszesz COCKADOODLEDOO) i - Skrzydła Gniewu,), SHAZAM - zwiększa moc broni na 30 sekund, QUICKEN - odporność na ciosy i broń potworów.

SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO DETALICZNIE I HURTOWO

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

Alien Breed Tower Assault	58.50
Amazing Spiderman	19.50
Banshee A1200	58.50
Bullys Sporting Darts	29.50
Cyberforce	30.00
CYTADELA wer.HD	29.90
Dalleck Attack	39.50
DIAMONDS MINE	13.90
EuroSoccer	29.50
Fears A1200	58.00
Flames of freedom	19.50
FOREST DUMB	21.00
Gate 2 Freedom	30.00
Giełda Światowa	19.50
Greens (golf)	20.00
Heimdall 2	48.00
Lamborghini	40.00
Laser Word	13.50
Liga Polska Manager	20.00
Master Mind	12.00
Mean Arenas	25.00
Miecze Waldgira	12.00
Pechowy Prezent	30.00
POLTERGEIST	26.00
Prawo Krwi A1200	33.00
Project Baterfield	27.50
Puzzle EXE (2 dyski)	15.00
Speedway Manager	22.00
Street Hasle	12.50
Super Skidmarks 2	39.50
Tron - Mirosław kontra Sławomir	25.00
Za Żelazną Bramą	22.00
Zaklęta Wyspa	24.50

EDUKACJA I UŻYTKI

ABC chemii	19.50
Amitekst mini	9.50
Amitekst pro 2.0	45.00
Atlas świata	33.00
Eteacher angielski	30.50
Geografia Polski	9.50
Geometria dla każdego	25.00
Historia	25.00
Korepetytor z fizyki	19.50
Korepetytor z gram j.pol.	19.50
Mały Tales	24.50
OPERA	15.50
Pomocnik krzyżówk	15.50
Super Memo	49.00
Was ist das?	25.00

SCENA-PL kolekcja grafik, dem, muzyki, animacji, wszystko 100% made in Poland, startuje na CD32, No Reset, Workbench, cena tylko: 49.95 zł. dla prenumeratorów

DŹWIĘKI I MODUŁY największa kolekcja sampli, mnóstwo modułów, programy muzyczne, start na CD32, Work-bench, No Reset, ostatnia szansa przed wyczerpaniem nakładu, ten tytuł jest wejściem do klubu prenumeratorów kompaktów EXE, a co za tym idzie biletem uprawniającym do zakupów z bonifikatą 49.95 zł.

CD32/CDTV/CD CD32/CDTV/CD

Alfred Chicken	20.00
Alien Breed 3D	119.00
All Dogs go to heaven	25.00
Amiga Tools 3	75.00
Aminet 7	49.00
Aminet 9	49.00
Aminet 10	49.00
Aminet 11	49.00
Aminet set 2 (4xCD)	135.00
BCI NET 1	29.00
Brian the Lion	45.00
Brutal Paws of Fury	98.50
Castles 2	55.00
CD Network	65.00
CDPL 1	50.00
Cinema Studio	95.00
Clip art and fonts	39.90
Crazy World of Demo	49.95
DŹWIĘKI I MODUŁY	49.95
Eric Schwartz CD	97.50
Fields of glory	70.00
Gamers Delight 2	65.00
Games and goodies	39.95
Giga graphic 4xCD	90.00
Giga PD 3XCD	70.00
Gold Fish 3	85.00
Guiness CD	50.00
Impossible Mission 2050	65.00
Jet Strike/Bump n Burn/Golf	79.00
Last ninja 3	39.50
Lemmings	65.00
Light Rom 3 (3 x CD)	195.00
Litil Divil	125.00
Lost Vikings	65.00
Lotus Trilogy	85.00
Manchester United	89.50
Meeting Pearls 3	39.90
Morph	20.00
Music Mods & Sound	39.90
Now that call games 1/2	39.95
Out to lunch	20.00
Overkill / Lunar	20.00
Pinball Fantasies / Sleepwalker	39.95
Pinball Illusion	61.00
Power Drive	150.00
Psycho Killer	29.50
SCENA-PL	49.95
Sex and games 1/2/3	35.00
Sexuall fantasies	50.00
Shadow Fighter	135.00
Simon the Sorceror	90.00
Super Autos	30.00
Super memo 3.0	80.00
Super Methane Bros	50.00
Syndicate + Alfred Chicken	150.00
Ten on ten (10xCD)	200.00
The big six	65.00
Town with no name	29.90
UFO	99.00
Video Creator PL	90.00
Woman in motion	50.00
Worms	119.00
ZX Spectrum emulator	95.00

PC PC PC PC PC PC

EDUKACJA I UŻYTKI:

Belfer fizyka	39.50
Belfer ortografia	39.50
Brzdąc	25.00
Elektrostatyka	45.00
Elementy Kinematyki	29.50
English Reader	35.99
English Reader bazy	10.00
Eteacher 2.5 ang	37.50
Eteacher 2.5 niem.	37.50
Eteacher 3.0 ang	49.50
Eteacher franc	37.50
Gandalf (arkusz)	60.00
Geografia	24.00
Geometria	25.00
Gramar Tree	37.50
Gustaw	26.84
Historia	24.90
Historia Polski WIN	27.52
Ilustrowany Leksykon Tech	54.90
Korepetytor z fizyki	19.50
Literki Cyferki 3.0	24.50
Mała ortografia	24.50
Mały Słownik niem-pol	18.50
Mapa Europy 6.0 WIN	39.00
Mapa Polski 6.0 WIN	39.00
Mat 1-2-3	23.80
Mat Miś	22.10
Matma kl. 1,2 Liceum WIN	59.00
Nienawidzę ortografii	18.50
Optyka	28.50
Ortomania	24.90
Pitagoras Egz do szk.średniej	42.70
Pitagoras Liceum klasa 3.4	42.70
Pitagoras podstaw. cz.1	39.50
Pitagoras podstaw. cz.2	39.50
Pop Deutsch/English	48.00
Pop Francaise	42.70
Prawo jazdy	39.50
Słownik ang-pol	40.00
Słow. nauk. techn. ang-pol	48.80
Słownik pol-ang	39.00
Spiele mit Worten	44.50
Was ist das?	19.50
You and me	48.00

GRY

Bully Sporting Darts	29.50
Front Lines	66.00
Gnome Alone	30.00
Kajko i Kokosz	45.00
Kosmos (gra handl)	35.00
Larry 6	81.00
One must fall 2097	48.80
Pacyfic Striker	91.50
R-Activ	15.00
Return of the Phantom	79.30
Teenagent	48.00

PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD

16-bit masterpiece	25.00	Power Utilities of 95	29.00
2300 midi file collection	25.00	Premiere Manager 3	85.00
3D Games of 95	29.00	Retribution	96.00
Air Power	149.00	Return of the Phantom	79.30
Aliens	159.50	Sensible Soccer/Goal/Striker/	
Amazon Queen	94.20	Championship Manager	92.00
Blue Max	60.00	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	129.00
Castles 2	99.00	Sim City 2000	135.00

Jest to najnowsza kolekcja oprogramowania, dla WINDOWS 95, WINDOWS, MS DOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 350 MB użytkowych, 150 MB gier. Atrakcyjność zwiększa polski program, ułatwiający instalację programów i przeglądanie opisów. CENA: 25.00

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona w pełni nowemu WINDOWS 95. Polski program zarządzający oraz opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym. Całość to prawie 600 MB oprogramowania (gry, programy użytkowe, edukacja). CENA: 25.00

City 2000	75.00	Soccer International	42.00
Command&Conquer	142.00	Space Quest 6	107.50
Critical path	98.00	Steel panthers	149.50
Dawn Patrol	138.00	SU-27 Flanker (WIN 95)	180.30
Deadalus encounter	134.50	The Best game of 95	29.00
Fade to black	135.00	The big red adventure	72.00
Family fun	25.00	The need for speed	135.00
Full Throtle	125.00	Thunderscape	149.00
Gabriel Knight	90.00	Ultimate Body Blows	85.00

Wbrew sugestiom wynikającym z tytułu jest to zestaw gier nie tylko na dżojstik. Staranna selekcja przy doborze materiału na tę płytę pozwala nam zapewnić zabawę najwybredniejszym graczom.
CENA: 25.00

Golden 90 games	39.00	Virtual Chess	136.00
Golden games 4 (też 1,2,3)	25.00	Walls of Rome	89.00
Golden sound 3 (też 1,2)	25.00	Wing Commander 2	58.00
International Soccer	42.00	Woodruff	99.00
Kasparov Gambit i Brydż 2	58.00	Word Circuit F1	73.00
Litil Divil	49.50	World Cup	92.00
Loadstar (3xCD)	203.90	World cup all time great	81.00
Lost eden	134.00	**EROTYKA**	
Media Share (od 1 do 18)	25.00	Erotic (od 1 do 10)	25.00
Mega pack 4	150.00	Adult share (od 1 do 10)	25.00
Midi & wave workshop	25.00	Sakura (od 1 do 9)	25.00
Music from heaven	25.00	**POLSKIE KOMPAKTY:**	
Music toolbox	25.00	Euro Plus+ (3xCD)	485.00
Myst	105.00	Muzyczna jedynka	45.00
Networks	129.75	Super Media 3 (także 1,2)	25.00
PANIC IN THE PARK	129.00	Świat Windows	23.00
PC game gun gra i pistolet	185.00	Top gry 1/2/3/4	25.00
PHANTASMAGORIA (7xCD)	165.00	Gwiazdy Shareware-gry	25.00
WINDOWS 95-games	25.00	Gwiazdy Shareware-grafika	25.00
WINDOWS 95-utilities	25.00	Super Media Gold	25.00

AKCESORIA DO KOMPUTERÓW

1 MB do A600	110.00
4 MB Simm PS2 (72 pin)	250.00
CD ROM (x2) atapi / IDE	200.00
CD ROM (x4) atapi / IDE	250.00
CD ROM (x5) atapi / IDE	380.00
CD ROM (x6) atapi / IDE	480.00

(wszystkie CDROMy do PC i Amigi)

Dysk czyszczący 3.5″ z płynem	**5.00**
Joypad dla CD32	**59.50**
Kabel Parnet	**33.00**
Kabel Sernet	**45.00**
Klawiatura PC	**45.00**
Myszka do Amigi	**42.00**
Myszka do PC	**36.00**
Obudowa Mini Tower dla PC	**120.00**
Przejściówka do klawiatury dla CD32	**45.00**
Rozdzielacz PC Keybord / Sernet	**19.50**
Stacja dysków 3.5″ HD wewn PC	**85.00**
Stacja dysków 3.5″ DD zewn Amiga	**195.00**
Amiga CD32	**580.00**
Amiga 1200 desktop dynamic	**1450.00**

PEŁNY KATALOG otrzymasz bezpłatnie, jeśli prześlesz kopertę z naklejonym **ZNACZKIEM** za 80 gr. oraz informacją o posiadanym komputerze.

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY na kartkach pocztowych, telefonicznie oraz faxem

REALIZACJA ZAMÓWIEŃ w większości przypadków w tym samym dniu, za pośrednictwem poczty (opłata pocztowa 3.50 zł.) **PŁATNOŚĆ** przy odbiorze u doręczyciela lub na poczcie.

Dla hurtowników atrakcyjne rabaty cenowe!!!

PROJEKT: ABAKUS (s.k.)

ADRES DLA KORESPONDENCJI
EXE AHP
SKRYTKA POCZTOWA 163
53-650 WROCŁAW 57

—SKLEP FIRMOWY—

EXE

DOM HANDLOWY „SK" STOISKO KOMPUTEROWE
WROCŁAW, UL. KUŹNICZA 10, II p

Telefony
34 366 73 w.16
55 83 82
72 40 94
fax 55 83 82

DLA SKLEPÓW RABATY 20-30%

HMS s.c. computers

Sprzedaż hurtowa :

„HMS Computers” s.c.
ul. Krakowska 41 A
45-018 Opole

45-018 Opole, ul. Krakowska 41 a.
(D.H. "ŚLIMAK")
45-056 Opole, pl. Teatralny 13, I p.
(SDH "OPOLANIN")

tel./fax (0-77) 54-74-13

- ☞ Prowadzimy sprzedaż wysyłkową:hurtową i detaliczną (na k-t odb.)
- ☞ Po otrzymaniu koperty z naklejonym znaczkiem (za 80 gr.)wysyłamy pełny cennik
- ☞ Cennik można także otrzymać faxem.
- ☞ Korzystne warunki dla partnerów handlowych (rabaty,płatności)

Programy na IBM PC CD

Tytuł	Cena
1944 Across the Rhine	134.20
A4 Network$	128.10
Action Soccer	75.64
Actua Soccer	122.00
Adult Share (1-10)	25.00
Alien Breed Tower Assault	100.04
Alone in the Dark III	97.60
ANGEL DEVOID PCR	141.90
Arcade Pool + Overdrive	86.62
Asterix-Cesar's Challenge	136.64
Atlas Europy	91.50
Battle Isle III 2*CD (IBM)	169.00
BATTLES IN TIME	95.00
BEZ DŻOJSTIKA	
NIE DOTYKAJ (polskie opisy)	25.00
BIURO (polskie opisy)	25.00
BRAIN DEAD 13	109.80
BRUTAL:PAWS OF FURY	115.90
CAESAR II	134.20
CAPITALISM	122.00
Chopin	115.90
CHRONOMASTER	152.50
Commanche vs. Werewolf	122.00
Crusader No Remorce	134.20
CYBERMAGE	134.20
Dawn Patrol	101.26
ENCYCLOPEDIA OF GAMES 2CD	70.00
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	122.00
Erotic (1-10)	25.00
Euro Plus+Profess.Pack	520.00
EUROFIGHTER 2000 - TFX 2	189.10
EXTREME PINBALL	109.80
FANTASY AFTER DARK	63.00
Fifa '96	134.20
FOOTBALL LIMITED	170.80
Front Lines	73.20
Fun & Games	20.00
GABRIEL KNIGHT II	176.90
Golden Games IV (I,II,III)	25.00
Golden Sound III (I,II)	25.00
GRAFIKA (polskie opisy)	25.00
Grand Prix Manager	134.20
Gwaiazdy Shareware-gry/grafika	20.00
Hellfire Zone	98.82
HEROES of MIGHT & MAGIC	146.40
Hi-Octane ****	48.80
High Seas Trader	73.20
International Tennis Open	136.64
INTERNET DLA	
KAŻDEGO (polskie opisy)	25.00
JOHNNY BAZOOKATONE	119.56
Kasparov's / Bridge	48.80
King's Quest VII	98.82
Klik & Play	109.80
Kolekcja "Biznes"	109.80
Kolekcja "Symulatory"	109.80
KOLEKCJA DŹWIĘKÓW	25.00
KOLEKCJA IKON (polskie opisy)	25.00
KOLEKCJA KLIPARTÓW 1	
(polskie opisy)	25.00
KOLEKCJA KLIPARTÓW 2	
(polskie opisy)	25.00
Koshan Conspiracy	73.20
LION	146.40
LORDS OF THE REALMS	79.30
Lost Eden	134.20
Machiavelli-Książe/ver.pol.	109.80
Magic Carpet 2	134.20
MAPAPOLSKI+NIEM	
+ŚWIATA+EUR.	95.00
MARCO POLO	136.64
MECHWARRIOR II	128.10
Media Share (1-18)	25.00
Megapack III (12-CD)	150.00
Megapack IV (11-CD)	159.00
MEGATRIPAK (3*CD)	65.00
Midi & Wave Workshop	25.00
Millenia	98.82
Mortal Kombat 3	190.00
Napoleon	98.82
Navy Strike	104.92
Need for Speed	134.20
Phantasmagoria	164.70
PINBALL ILLUSIONS	79.30
PINBALL WORLD	79.30
PITFALL	110.00
POLSKIE KSIĄŻKI	
TELEFONICZNE	92.50
Power House	79.30
Prisoner of Ice	128.10
Privateer	48.80
PRO PINBALL the WEB	98.82
PROFESSIONAL CLIPART 2	75.00
PROGRAMY NARZĘDZIOWE	
I DIAGNOSTYCZNE	25.00
PSYCHIC DETECTIVE	134.20
Rally Championship	67.10
Rebel Assault II	189.10
RED GHOST	109.80
Screamer	134.20
Sea Legends	158.60
Sex & Games	20.00
SHIVERS	134.20
Shockwave Win.	134.20
Silent Steel 4*CD	183.00
SOCCER STARS '96(4 gry)	109.80
SOUNDS EFFECTS	
(polskie menu)	25.00
Star Rangers	122.00
Stone Keep	170.80
Strip Poker Pro	136.64
Stunt Driver	30.50
Supermedia 1/2/3/Gold	25.00
Syracuse Language System With	
Voice(w komplecie - mikrofon)	98.82
Syracuse Language	
System-JR/Sr(-9/9-)	75.64
Świat Windows (polskie opisy)	20.00
Teenagent	69.00
Tekwar	146.40
TEMPEST 2000	128.10
THE BEST 3D GAMES OF '95 CD	25.00
THE BEST EDUCATIONAL	
SOFT.OF 95	25.00
THE BEST GAMES OF '95	25.00
THE BEST WINDOWS SOFT.OF 95	25.00
THE DAY OF DARK FORCES	67.10
THE DIG	158.60
Theme Park+Trans.Tycon	109.80
THUNDERHAWK 2	158.60
Time Gate- Knight Chase	136.64
Top Gry 1/2/3/4	25.00
TORINS PASAGE	134.20
TWÓJ WINDOWS 95	
(polskie opisy)	25.00
US Navy Gold (USN+Marine F.)	134.20
VIDEO ENGLISH	122.00
Warcraft II CD (IBM)	146.40
Wetlands	146.40
Windows 95-games/utilities	25.00
WING COMMANDER IV	189.10
Wings of Glory****	48.80
Witchaven	146.40
Wolfpack ****	48.80
Worms	146.40
WRESTLEMANIA WFF	119.50
Z INTERNETU	
PO POLSKU (polskie opisy)	25.00

Programy na IBM PC 3,5"

Tytuł	Cena
7 Dni 7 Nocy	40.26
ABC Arytmetyki	21.35
Alien Breed Tower Assault	87.84
ATLAS ŚWIATA	49.50
BASTION	49.90
BODY SLAM WRESTLING	23.70
Bridge Challenger	103.70
Brutal Football	30.50
Brzdąc (IBM)	24.90
Cannon Fodder 2****	48.80
Car & Driver	30.50
Colonization	85.40
Crazy Cars II	19.52
Dangerous Streets	28.06
Desert Strike	61.00
Dungeon Master	24.40
Edukacja (IBM)	50.00
Epic	28.06
ETEACHER NIEMIECKI WIN.	55.90
F-19	18.30
Football Glory	51.24
Front Lines	58.56
Fury of the Furries	52.46
Gear Works	21.96
Genesia	52.46
Gunship 2000	30.50
Harold's Mission	51.20
Harpoon II ****	
48.80	
High Seas Trader	58.56
IndyCar Racing	56.12
International Soccer	23.60
Ishar 3	45.14
Isle of the Dead	36.30
Język Angielski (IBM)	30.00
Język Niemiecki (IBM)	30.00
Jonny Quest	28.06
Jungle Strike	48.80
Kajko i Kokosz	50.02
Klik & Pay	85.40
Lamborghini	40.26
Liga Polska Manager'95	39.04
Literat v.1.0	51.24
LORDS OF THE REALMS	61.00
Manchester United PLC	36.60
MAPA EUROPY WIN.	39.50
MAPA NIEMIEC WIN.	39.50
MAPA POLSKI WIN.	39.50
Matematyka kl.III-IV	21.35
Matematyka kl.VII-VIII	26.84
Megablast (IBM)	23.70
Menu! + Pasjans	12.80
Mistrz Arytmetyki	21.35
MKS_VIR (IBM)	79.30
MKS_VIR UPG (IBM)	36.60
Nascar Racing	73.20
NIEMIECKI DLA DZIECI	39.80
Operation Combat 2	23.60
Oscar	30.50
Overdrive	59.78
PINBALL ILLUSIONS	58.56
Piotrków 1939	42.70
POLANIE	51.24
Prawo Krwi	36.60
Rally Championship	34.77
Ramon's Spell	36.60
Robinson's Requiem	58.56
SAM PRZECZYTAM	48.80
Skaut Kwatermaster	36.30
Slaterman	30.00
Soccer Kid	47.58
Sołtys	36.30
Task Force ****	48.80
Teenagent	49.41
TESTY Z HISTORII NAJNOWSZEJ	48.80
TESTY Z MATEMATYKI	48.80
TESTY Z W.O.S.	48.80
The Games	24.40
UFO:Enemy Unknown ****	48.80
Układ Współrzędnych	18.30
Ułamki	21.35
Vinyl Bogini z Marsa	30.50
World .Cup Year 94	89.06
Worms	115.90
X-COM:Terror z głębin/Pol.wer	85.40

Programy na AMIGĘ

Tytuł	Cena
ALFABET ŚMIERCI	39.04
Alien Breed 3D (A1200)	115.90
American Poker	9.76
American Poker-Data Disk	6.10
Ami Tekst Mini	9.50
Ami Tekst Pro 2.0	45.00
AMILAB	24.50
Amisłownik Pol-Ang, Ang-Pol	19.50
Amisłownik Pol-Niem, Niem-Pol	19.50
Amisufler	9.50
Arnie 2	17.90
Body Blows Galactic (A1200)	79.91
Classic Board Games	16.80
COALA (A1200)	87.84
Colonization	85.40
Crazy Cars II	19.52
Cyberforce	30.50
Cytadela	40.26
Dangerous Streets	28.06
Desert Strike	24.40
Digi Booster (A)	24.50
Doman-Grzechy Ardana	34.16
Dungeon Master	18.30
Edukacja (A)	30.00
Eksperyment Delfin	34.16
Epic	24.40
Eteacher Angielski	30.50
Exile	48.80
F-19	18.30
Fears (A1200)	58.56
FIRMA V.6.1	160.00
Forest Dumb	23.90
Franko-the Crazy Revenge	24.40
Fury of the Furries	52.46
Gate 2 Freedom	30.50
Gear Works	28.06
Genesia	52.46
Gloom Deluxe	61.00
Gunship 2000	30.50
Harold's Mission	51.20
High Seas Trader (A1200)	51.24
Hiper Słownik	21.96
Ishar 3	42.70
Jaguar XJ 220	24.40
Język Angielski (A)	30.00
Język Niemiecki (A)	30.00
Jurajski Sen	21.96
Kajko I Kokosz	39.04
Knight of the Sky	24.40
Kupiec (A)	30.00
Kwik Snax	14.64
Lamborghini	40.26
Lazarus (A)	30.00
Liga Polska Manager '96	39.04
Liga Polska Manager'95	19.90
ŁOWCY GŁÓW	19.90
Megablast (A)	16.80
MEGAPACK=4 gry	54.90
Mentor	35.38
Metal Kombat	30.50
Mr Tomato	17.90
Novapaint	36.60
Odyssey	48.80
Opera	15.00
Oscar (A1200)	28.06
Pechowy Prezent	30.50
PINBALL ILLUSIONS AGA	54.90
PISARZ 3.0 (A)	49.50
Pole Walki	21.96
Poltergeist	30.50
Project Battlefield	26.84
Rally Championship	42.70
Robinson's Requiem	53.68
Sensible World of Soccer	84.18
Skarb Templariuszy	23.70
Skaut Kwatermaster (A)	23.70
Soccer Kid	42.70
SOCCER STARS'96(4 gry)	89.06
Speedway Manager 2	24.40
SPERIS LEGACY (A1200)	104.92
Summer Camp	19.52
SUPER LEAGUE MANAGER	48.80
Super Stardust (A1200)	79.91
Super Tennis Champ	48.80
Superskidmarks	41.48
Surf Ninjas (A1200)	28.06
Świat Fizyki (A)	40.00
Taekwondo Master (A1200)	28.06
The Games	24.40
Total Carnage (A1200)	21.96
Traps & Treasures	30.50
World Cup Year 94	76.86
Worms	103.70
Xtreme Racing (A1200	61.00

ZAPOWIEDZI PROGR. na AMIGĘ

SUPER BULI	31.72

**** - Niższa cena

DLA PRENUMERATORÓW PC SHAREWARE I CD ACTION RABAT 5 % !!!